MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

# PC GURU

STEAMES TELJES JÁTÉK:

**PLANETS UNDER ATTACK**

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU 2014. 11.
1995 Ft - 6,99 EUR

BARBÁROK A KAPUKNÁL

## TOTAL WAR ATTILA

**Róma történetének utolsó nagy fejezetét meséli el a legújabb Total War-epizód. Érkeznek a hunok, meghódítja a világot Attila!**

ISTENI SZÍNJÁTÉK

### LORDS OF THE FALLEN

Európában talált kihívóra az ultranehéz Dark Souls 2.

A NYÚLON TÚL

### CIVILIZATION: BEYOND EARTH

A Földön túli kolonizáció feladatával bíz meg a legújabb Civilization.

A BELSŐ GONOSZ

### THE EVIL WITHIN

A túlélőhorror atyja visszatért, hogy gatyába rázza a műfajt.

ALIEN: ISOLATION

SKYLANDERS: TRAP TEAM

RYSE: SON OF ROME

F1 2014

NBA 2K15

# MEGJELENT A UBISOFT KÜLÖNSZÁM!

**Nem csalás, nem ámítás, a PC Guru idén már a második különszámmal jelentkezik! A novemberben megjelent 52 oldalas kiadványunk a Ubisoft kiadó 2014-es és a 2015-ös kínálatát mutatja be, fejlesztői interjúkkal megtűzdelve. Sőt: a magazin mellé nem csupán dupla oldalas posztermelléklet jár, de az Assassin's Creed: Revelations Uplay-es változata is! Keresd az újságosoknál, és ne feledd: november 16-án találkozunk a PC Guru Show-n!**

- + 52 OLDALAS TARTALOM
- + DUPLA OLDALAS POSZTERMELLÉKLET
- + TELJES JÁTÉK: ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
- + INTERJÚK A LEGNAGYOBB JÁTÉKOK FEJLESZTŐIVEL
- + UBISOFT TÖRTÉNELEM
- + BEMUTATJUK AZ ŐSZ ÉS A 2015-ÖS ÉV LEGNAGYOBB JÁTÉKAIT

**+ A KÜLÖNSZÁM BELÉPŐT JELENT A PC GURU SHOW-RA!**

A PC Guru különszám mellékletét képező teljes játék önállóan nem értékesíthető. A telepítés, futtatás során esetlegesen fellépő problémákért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. Amennyiben a magazin megvásárlásakor a fóliát sérülten találja, kérjük haladéktalanul értesítse az eladót, mert az ebből eredő károkért – az esetlegesen elhasznált teljes játék kódokért – a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal, azok pótlását nem tudja garantálni.

**SZERKESZTŐSÉG**

**Főszerkesztő**
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
**Szerkesztő**
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu
**Multimédia szerkesztő**
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
**Lapdesign, borító és tördelés**
Szücs Péter
**Korrektor**
Talabér Krisztina
**Olvasószerkesztő**
Páncél Róbert (I{redenc)

**A szerkesztőség címe:**
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

**Hirdetésfelvétel:**
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

**Terjesztés**
Teimer Edina

**A kiadásért felel:**
a Kiadó ügyvezető igazgatója

**Kiadja a Skorpió Print Kft.**

**Lapterjesztés**
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

**Egy lapszám ára: 1995 Ft**

**ELŐFIZETÉSI DÍJAK**
**12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft**

**Előfizetés és reklamáció:**
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

**POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444**
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

**Nyomtatás:** IPRESS Center Hungary Kft.
**Felelős vezető:** Lakatos Imre ügyvezető

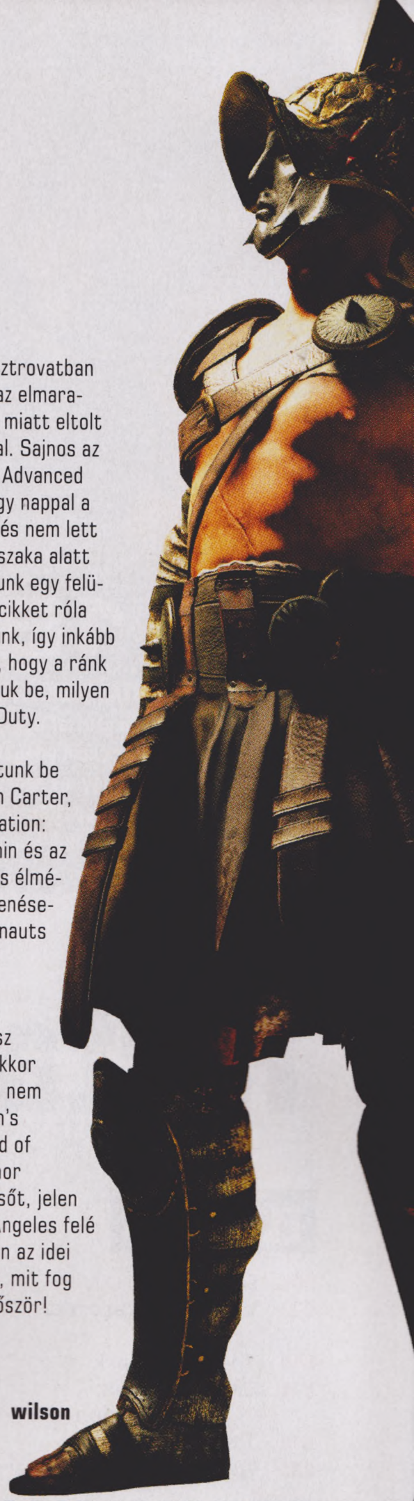
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

**Figyelmeztetés!**
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

# 2014. NOVEMBER
# KÉT ÚJSÁG EGY HÓNAPBAN



**A** mikor szeptemberben a kezembe kaptam a PC Guru kulcsait, tudtam, hogy olyan ősz vár rám, amit sohasem fogok elfelejteni – de azt nem, hogy azért, mert október olyan hónap lesz, mikor nem egy, de két magazint is kell csinálnom. Párhuzamosan. Úgy, hogy júniusban már lefoglaltam a szállást és a repülőjegyet egy egyhetes nyaraláshoz. Aztán pedig még egy PC Guru Show szervezésének is neki kellett állni. De itt vagyok, (elvileg) túléltem, még ha az elmúlt két hétben az alváson és a munkán kívül szó szerint nem is csináltam mást.

Unatkozni nem unatkoztam, hiszen egy magazint összerakni sose mentes az izgalomtól, hát még ha kettőről van szó... és a problémák szokás szerint most is csőstül jöttek. Elkéső vagy elmaradt tesztpéldányok, cikkírók által lemondott cikkek, nem működő kódok színesítették az életet.

Na meg persze az az irgalmatlan játékmennyiség, ami a mostani, talán minden eddiginél intenzívebb őszi dömpingre jellemző, így a PC Guru novemberi számában is borult a szokásosnak mondható arány, hiszen a tesztek megint annyira felülkerekedtek az előzeteseken, hogy még rovatokat is fel kellett áldozni azért, hogy minden beférjen. Mivel készültünk akkor a hónapra? Chris a pont most 10 éves World of Warcraft történetét kezdte feldolgozni egy cikksorozatban, Tika a Total War: Attila rejtelmeit tárta fel (és még a fejlesztőkkel is elbeszélgettünk), Chocho pedig több hónap után végre rávette magát, hogy közelebbről is megnézze, mit tud a Carmageddon: Reincarnation.

Az igazi zsongás persze a tesztrovatban volt, ahol egyrészt pótoltuk az elmaradásunkat a múlthavi lapzárta miatt eltolt Alien: Isolation bemutatásával. Sajnos az időzítés miatt a Call of Duty: Advanced Warfare nem fért be: pont egy nappal a lapzárta előtt érkezett meg, és nem lett volna tisztességes, ha egy éjszaka alatt átfutunk rajta, és összehányunk egy felületes, egyértelműen hiányos cikket róla – mi nem ilyen magazin vagyunk, így inkább eltoltuk decemberre a cikket, hogy a ránk jellemző alapossággal mutassuk be, milyen lapokat húzott az idei Call of Duty.

Felsorolni is nehéz, mit mutatunk be még: a The Vanishing of Ethan Carter, a Lords of the Fallen, a Civilization: Beyond Earth, a The Evil Within és az Endless Legend is fantasztikus élményeket adott, ahogy a megjelenésekor sajnos nem tesztelt Xenonauts és a középszerűségből kitörő Styx: Master of Shadows is.

Az év utolsó PC Guruja se lesz éppen töltelékszám, hiszen akkor mindenről írunk, amiről most nem tudtunk, így a két új Assassin's Creed, a Far Cry 4 és a World of Warcraft: Warlords of Draenor garantáltan terítékre kerül, sőt, jelen sorok írásakor már épp Los Angeles felé tart Grath, hogy részt vegyen az idei Blizzconon. Még mi se tudjuk, mit fog látni, de ti értesültök róla először!

**A GURU LEGYEN VELETEK!**

**wilson**

## *A LORDS OF THE FALLEN PC-S VÁLTOZATÁNAK DURVA INSTABILITÁSA ELÉG SOK HAJTÉPÉSRE ADOTT OKOT A HÓNAPBAN, INNEN JÖN A KÉRDÉS: NEKED MI VOLT A LEGDURVÁBB TECHNIKAI PROBLÉMA, AMIBE BELEFUTOTTÁL EGY TESZTELÉS SORÁN?*

**Bate**
A PC-s Dead Rising 3-at olyan hamar kaptuk meg a nyáron tesztelésre, hogy még tele volt buggal. A pálya egy részén mindig beleestem a talajba, nem lehetett kikerülni. Megmutattuk a fejlesztőknek is, akik másnapra már javították is a hibát!

**Miguel**
Mivel Miguel nem küldte el a válaszát a határidőre, ezért mi meséljük el a legkínosabb sztoriját, mikor anyaszült meztelenül Burnout Paradise-ozott, az Xbox kamerája meg lefotózta és automatikusan megosztotta a képet. Na jó, igazából ez nem történt meg... még.

**Chris**
Amikor technikai nehézségekről beszélünk, azokat össze sem lehet hasonlítani azzal, ami a kezdeti PC-s időkben volt. Ti már telepítettetek flopiról játékot? Vagy buheráltatok config.syst, hogy legyen megszakítása a hangkártyának? A Wing Commander elindítása két napba telt!

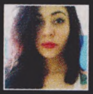
**JohnBart**
Nálam a 2010-es Tow Truck Simulator a befutó. A játék egy optimalizálatlan vacak volt, ami bizonyos gombok lenyomásakor csonttá fagyott, és mellé kilépés után nem ürült a memóriából sem, szóval mindig kézzel kellett lelőni a folyamatkezelőben.

**Chocho**
A legdurvább talán a már sokszor emlegetett Day of the Zombie volt: a játék, bár mindössze három óra hosszú, a felénél összeomlik, és nincs az az isten, hogy folytatni lehessen. És persze a mostani Carmageddon: Reincarnation futtatása sem volt éppen leányálom.

**wilson**
Azt hiszem az, mikor a legutóbb emlegetett NTSC-s Metal Gear Solid 3 konkrétan bezöldítette a képcsöves tévém: a játék 60 Hz-en futott, azt pedig a katódcső nem bírta, és a közepén egyre nagyobbra növekvő zöld folt maradt utána. Nem örültem neki.

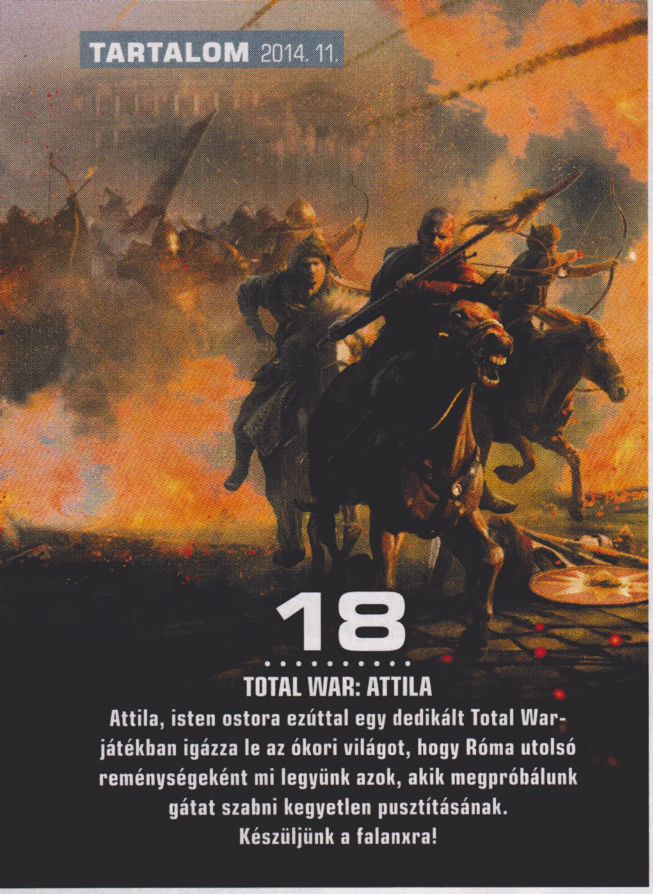
**Midnite**
Nem sok ilyen problémát éltem meg azon kívül, mikor mindkét Xbox kontrollerben lemerült az elem, és épp vasárnap este volt. Főleg saját bénaságom okán szoktam idegesítően elakadni tesztelés közben, de azt inkább nevezném felhasználói hibának, mint technikainak.

**Mo**
Már meg nem mondom, melyik játékkal kapcsolatban történt, de a tesztelésre szánt konzolos lemezt rosszul írták meg, így el sem tudtam indítani azt. A GRID 2 esetében pedig senki nem volt még az online szekcióban, így még béna időkkel is én uraltam az összes Global Eventet.



**Lor**
Nem rajongok az autós játékokért, de ha eléjük ülök, biztos történik valami furcsa. Az egyik Need for Speed részben például simán kimentem a térkép fekete részére, vagy áthajtottam olyan lezárt helyen, ahol elvileg nem is folytatódott pálya, de nekem igen.

**McMacko**
A PC-s Dead Rising 3 esete a Radeon 6970-es kártyámmal. Sehogy nem sikerült játszható fps-értéket kifacsarni az öregedő, egykor még izmosnak számító VGA-ból. A Capcom support szerint persze nem a nyers erő hiánya, hanem a kurrens Catalyst felkészületlensége volt a fő ludas...



**18**

**TOTAL WAR: ATTILA**

Attila, isten ostora ezúttal egy dedikált Total War-játékban igázza le az ókori világot, hogy Róma utolsó reménységeként mi legyünk azok, akik megpróbálunk gátat szabni kegyetlen pusztításának. Készüljünk a falanxra!

**64**

**LORDS OF THE FALLEN**

A Deck13 csapata úgy gondolta, ideje saját Dark Soulst készíteni, a Lords of the Fallen azonban mégis több lett egyszerű másolatnál. Istengyilkos emberiség, a világot megszálló démonok, és egy mindenkinél keményebb főszereplő.

# Tartalom

## ELŐZETES


008 Deathtrap
010 World of Warcraft história I.
014 The Long Dark
016 Carmageddon: Reincarnation
018 Total War: Attila
020 Total War: Attila interjú


## TESZT

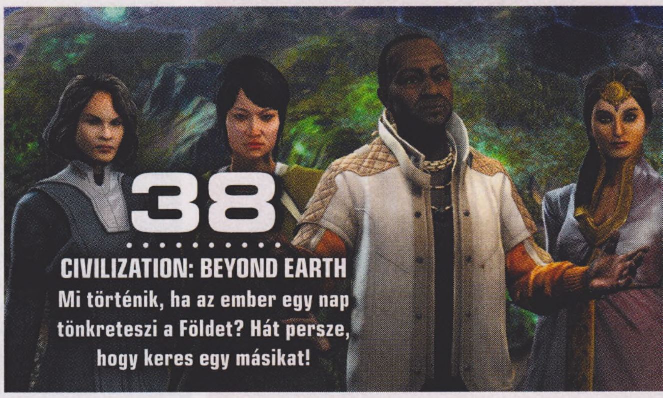

026 The Evil Within
030 Julia
032 Xenonauts
034 Legend of Grimrock 2
036 Ryse: Son of Rome
038 Civilization: Beyond Earth
044 Alien: Isolation
048 Heavy Bullets
049 Total War: Rome II - Emperor Edition
050 Skylanders: Trap Team
054 Styx: Master of Shadows
056 Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
058 Endless Legend
060 Gabriel Knight: Sins of the Fathers 20th Anniversary Edition
061 South Park Pinball
062 Stronghold Crusader 2
064 Lords of the Fallen
070 The Vanishing of Ethan Carter
072 Defense Grid 2
074 F1 2014
076 NBA 2K15
078 Costume Quest 2
079 MX vs. ATV: Supercross
080 Starpoint Gemini 2
082 Ancient Space
084 Dreamfall Chapters I.
086 Dungeon of the Endless
087 Deep Dungeons of Doom
088 Sunset Overdrive


## HARDVER


094 Hardverhírek
096 Windows 10
098 Gigabyte Nvidia GeForce GTX 980
100 Apple iPhone 6 Plus
102 Acer Aspire Nitro v15 Black Edition
104 Közel az IPS-forradalom
105 Samsung Galaxy Tab S
106 Guru ÁlomPC
108 Hardvermentőöv


## ROVATOK

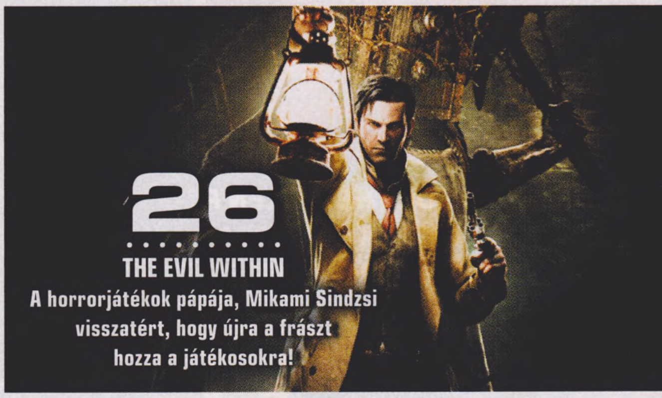

091 Nosztalguru
092 Játékmentőöv
110 Levelezés

**38**

**CIVILIZATION: BEYOND EARTH**

Mi történik, ha az ember egy nap tönkreteszi a Földet? Hát persze, hogy keres egy másikat!



**26**

**THE EVIL WITHIN**

A horrorjátékok pápája, Mikami Sindzsi visszatért, hogy újra a frászt hozza a játékosokra!

**70**

**THE VANISHING OF ETHAN CARTER**

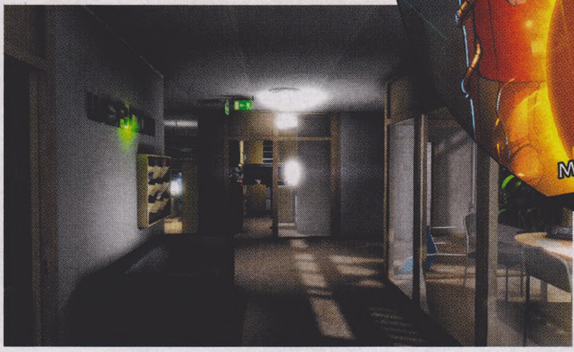
Ethan Carter nyomába szegődhetsz a világ talán legszebb kalandjátékában.

# DVD-TARTALOM

## Novemberben a csillagok közé törünk

### PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Örömmel jelentjük, hogy ebben a hónapban is sikerült közel két gigabyte-nyi videót feltuszkolni DVD-mellékletünk videotesztek könyvtárába, így több mint egy órányi anyaggal várunk benneteket ott. Górcső alá helyeztük az új Alien-játékot, a vértől tocsogó The Evil Withint, a parádésan kinéző Ryse-t, a gyerekbetegségekkel küszködő Sims 4-et, a fergeteges humorú Borderlands: The Pre-Sequelt, és a Dark Souls babérjaira törő Lords of the Fallent. Ezek után nincs is más dolgod, mint megragadni a korongunkat, és bedobni azt a meghajtódba!



### INGYENES JÁTÉKOK — HORRORJÁTÉKOK

Tavaly a weboldalunkon bemutattuk az öt legjobbnak ítélt ingyenes horrorjátékot, mivel azonban a virtuális félelemkeltés egyre népszerűbbé válik, úgy gondoltuk, összeállítunk egy újabb ötösfogatot, ezúttal sorrend nélkül, hogy akkor is legyen mitől félnetek halloweenkor, ha nincs pénzetek Alien: Isolationre vagy The Evil Withinre. Listánkon öt apró, de annál félelmetesebb játék kapott helyet, melyek láttán biztosan meghűl majd a vér az ereitekben. Telepíteni nem is nagyon kell ezeket, csak csomagoljátok ki őket valahova a gépeteken.

### PROGRAMAJÁNLÓ — K-LITE CODEC PACK

Talán sokan nem is tudjátok, de ahogy a fájlok esetében, úgy a videók közt is találhatunk változatos tömörítési eljárásokat, melyek elindításához így előfordulhat, hogy egyedi lejátszóprogramokat vagy kodekpakkokat kell telepítenünk. Ebben segít a K-Lite csomagja, ami rengeteg különféle kodeket tartalmaz, amelyeknek köszönhetően szinte bármilyen videót vagy zenét lejátszhatunk PC-nken. Külön érdekesség, hogy a csomagban megtaláljuk a Media Player Classicot is, ami véleményünk szerint a legideálisabb lejátszóprogram PC-re.

### EXTRA TARTALOM — GURUS CIKKEK

DVD-mellékletünkön találtok egy Extrák könyvtárat is, ahol mindig akad pár érdekesség a számotokra. Ebben a hónapban például fellelhetitek ott teljes DayZ és Dot-a-lapok rovatunkat, az összes eddig megjelent résszel. Bate és Chris rovata hónapokig futott magazinunkban, így rengeteg olvasnivalóról van szó – a fájlok megnyitásához viszont Adobe Readerre is szükségetek lesz. A cikkek közelében található Háttérképek könyvtárunk is, amelyben tíz fantasztikus, nagy felbontású képet rejtettünk el, melyekkel kicsinosíthatjátok desktopjaitokat.

### ÍZELÍTŐ

**Megindult az idei videojáték-dömping, kapkodva igyekszünk magukba tömni a jobbnál jobb játékokat, ügyelve arra, hogy véletlenül se maradjunk le semmiről. Mi itt a PC Guru szerkesztőségében is küszködünk a bőség zavarában, s egyre nehezebben találunk időt arra, hogy mindent végigjátszunk. Alien, Ryse, Lords of the Fallen... a lista szinte végtelen, de mi azért ennek ellenére igyekeztünk mindent alaposan letesztelni, melynek eredménye egy fantasztikus magazin, és egy hozzá tartozó DVD-melléklet lett. Ez utóbbin egyébként hat exkluzív videoteszttel és egy halloweeni játékválogatással várunk benneteket.**

## GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

**Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

**Mit tegyek, ha sérült az újság?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

**Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?**
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

**Hogyan fizethetek elő az újságra?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

**Hogyan kommentálhatom a cikkeket?**
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

**Hol találok további információt a szerkesztőségről?**
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

## ESET KÓD: 543EJESR

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2015. január 1-ig** érvényes.

# Planets Under Attack

[ÍRTA OBO] **Ebben a hónapban az ismert univerzum peremére utazhattok, hiszen kitört a második aranyláz, a mesés kincsek pedig csak arra várnak, hogy új gazdára leljenek – de vigyázat, nem árt óvatosnak lenni, mert mások is fenik a fogukat a csillagközi Eldorádóra!**

Az orosz illetőségű Targem Games több mint 10 éve készít játékokat, ez idő alatt pedig többféle stílusban is megmártották már a lábukat: készítettek szerepjátékot, TPS slashereket és versenyjátékokat is, a 2012-ben megjelent programjukkal pedig megint csak egy olyan zsánerben próbálták ki magukat, amiben addig még nem. A srácok ezúttal egy valós idejű stratégiai játékkal örvendeztettek meg minket, amelyhez a múzsa minden bizonnyal a Galcon, illetve a Galcon Fusion lehetett, ám azoknál egy jóval tartalmasabb, érdekesebb, és úgy összességében sokkal jobb játékot raktak össze a Planets Under Attack képében. De lássuk, hogy pontosan mi is ez!

### ZŰR AZ ŰRBEN

A pénz reményében amúgy is sok mindenre képes az ember, de ha komoly adósságok fenyegetése kerül be a képbe, na, akkor pörög csak igazán a tettvágy, s még az sem válik elvetendő ötletté, hogy az univerzum alig feltérképezett peremére merészkedve a csak legendákban és gyerekmesékben hallott kincsek után kutasson. Elég csak erről megkérdezni a Planets Under Attack főszereplőjét, Mr. Goodmant, aki pontosan egy ilyen szorult helyzetbe került, ráadásul a kincsvadászat során idegen fajokkal, riválisokkal és persze a mindig türelmetlen behajtókkal is szembetalálja magát. Egyszóval mindenki ellene van, de ez hősünket egy cseppet sem zökkenti ki, hiszen a célját már kinézte: a szabadság, a dúsgazdagság, na meg a hírnév megszerzését.

Ez az alaptörténet, amivel a játék vár minket, s noha komoly dramaturgiai mélységekbe nem megyünk, a sztori kellemes, esetenként még meg is mosolyogtató kísérő a több tucatnyi küldetést felvonultató kampány során. A történetmesélés kellően igényes, a szinkron jól érzékelteti a statikus képek formájában megjelenő karakterek eltérő személyiségét, a szereplők jellemvonásai pedig pont olyanok, mintha egy vasárnap délelőtti matinéból vették volna őket kölcsön. A fejlesztők így erősítették tovább a játék rajzfilmszerű, magát rögtön megszerettető stílusát, ami a grafikán és a zenén is végig tetten érhető. A külsőségek és a forgatókönyv azonban csak részei a teljes képnek, méghozzá ebben az esetben elég kicsiny szeletei, hiszen sem a főszereplő feledhető törekvései, sem pedig a látvány nem lenne elegendő önmagában a sikerhez, ha a játékmenet lapos és nem nyújt kellő kihívást – szerencsére ezen a téren sem mondott csődöt a Planets Under Attack.

**A Planets Under Attack egy humoros, de kifejezetten összetett stratégiai játék, amiben a pénz az úr!**

### MONEY, MONEY, MONEY

A játéktér egy-egy naprendszer, amiben bolygók és aszteroidamezők keringenek egymás körül, valamilyen véletlenszerű, de összetett pályán. Egy ilyen rendszerbe dob bele minket a játék a kampány kezdetén, legalább egy bolygóval a birtokunkban. Az első feladatunk az, hogy terjeszkedjünk, foglaljunk el egy-két planétát, hiszen az ezeken folyamatosan termelődő népesség adja a seregünk méretét, amit aztán rázúdíthatunk az ellenfeleinkre. A megszerzett bolygó méretétől és

### ADATOK

KIADÓ **Topware Interactive**
FEJLESZTŐ **Targem Games**
MŰFAJ **stratégia**
MULTI **van**

### GÉPIGÉNY

1,5 GHz-es, egymagos CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA (SM3.0), 300 MB HDD

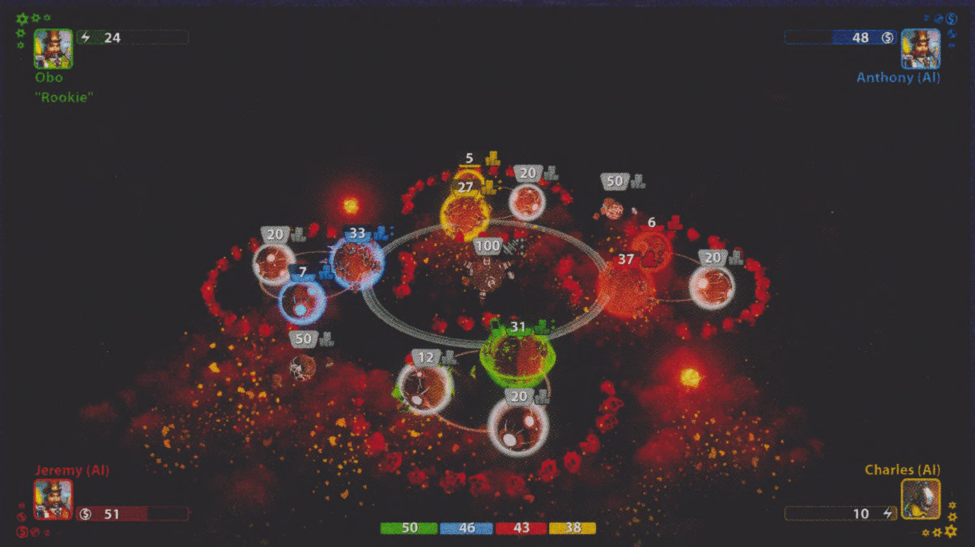
### INFO

A Planets Under Attack 2012 szeptemberében jelent meg PC-re.

### HA NEM OLVASHATÓ A DVD

**Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!**

**A bolygók meghódítása nemcsak azért fontos, hogy Mr. Goodman megfizesse az adósságait, hanem azért is, mert csak így lehet folyamatosan egyre nagyobb sereget és gazdaságot építeni. Hiába, a távoli jövőben is előnyt jelent majd az agresszív viselkedés.**



## Telepítés, aktiválás

**A DVD-tasakra nyomtatott kódsort nem a Steamen kell felhasználni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott beütni a DVD tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, amit már beválthattok a Valve áruházában. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! További infoemációkért irány a **Kódbeváltás tudástár: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

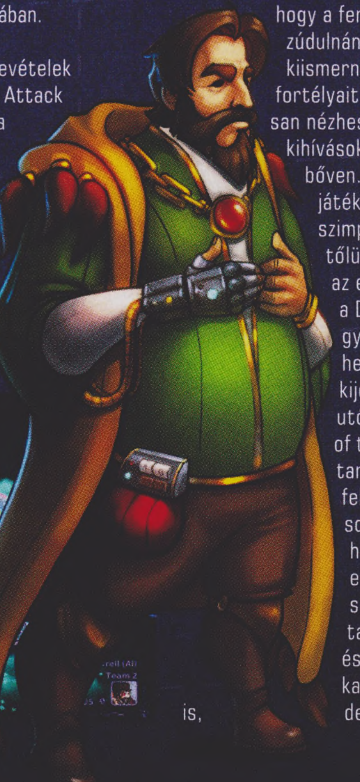
Ha Steamen aktiváltátok a játékot, le is tölthetitek, vagy feltelepíthetitek a DVD-mellékletéről. Ehhez a Steam klienprogramjára lesz szükségetek: a Steam menüponton belül a **„Játékok biztonsági mentése és visszaállítása"** gombra kattintva kiválaszthatjátok a **„Visszaállítás"** funkciót, majd megadva a DVD-lemezen lévő fullgame könytárat, a Steam felmásolja aszükséges fájlokat.

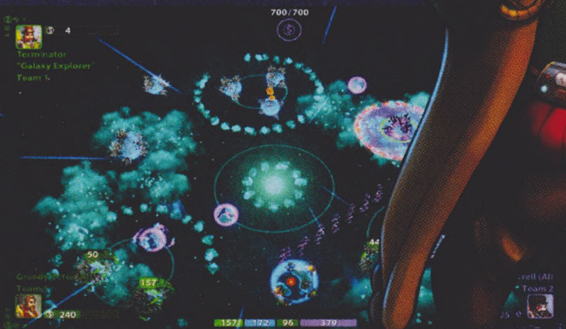
**A valóságban a világűr koránt sem ennyire színes, pedig ha az volna, ez a játék is élethűbb lenne!**

fejlettségétől függ, hogy maximálisan mennyi egységünk lehet, így aztán folyamatosan hódítanunk kell, ha lépést akarunk tartani a szintén terjeszkedő riválisainkkal – de nem árt ésszel csinálni mindezt, hiszen mindig oda kell figyelni a pénzügyekre.

A képernyő bal felső sarkában láthatjuk a játék legfontosabb kijelzőjét, a rendelkezésre álló pénz mennyiségét. A hadicélokra felhasználható keret harcmentes időszakokban adó formájában folyik be a megszerzett, egyébként folyamatosan gazdát cserélő bolygókból, s ezt elköltve állíthatjuk hadrendbe a populáció egy részét, vagy akár a teljes egészét, illetve ezt az összeget fordíthatjuk az elengedhetetlen fejlesztésekre is. Minden bolygó háromszor léphet szintet, ráadásul a szituációnak megfelelően át is alakíthatjuk őket. Az alap planéta, ami csak a hadsereg méretét növeli, extra jövedelmet adó, tovább nem turbózható bankká, vagy a védelmet erősítő, automata ágyúkkal felszerelt erődítménnyé változhat némi befektetés után. És itt még mindig nincs vége a pénz szerepének! A játékmenetet befolyásoló további faktor a gazdagság, ami, ha magas szinten van, növeli a hajóink sebességét és tűzerejét, amennyiben viszont a pénztárcánk kiürül a fékevesztett költekezés közben, akkor az armadánk tohonyává és ügyetlenné válik, mintegy elveszítve a lelkesedést a zsold hiányában.

A pénz tehát a legnagyobb úr, s a bevételek menedzselése adja a Planets Under Attack velejét, de azért szórakoztató maga a csatározás is. Ennek menete pofonegyszerű, hiszen csak annyi a dolgunk, hogy az egerünkkel rákattintunk a kiszemelt, birodalmunkkal szomszédos bolygóra, s minél tovább tartjuk nyomva a gombot, annál több támadóhajó lepi el a célpontot. Az egységek feldühödött méhek módjára rajzanak ki a bázisainkról a célpont felé, automatikusan keresve meg a legrövidebb utat, ám szabályozhatjuk is mozgásukat, ha bolygóról bolygóra küldjük őket, összetettebb hadmozdulatokat kivitelezve így. És ha már taktikák: tudni kell, hogy a főszereplőnk útja során fejlődik, azaz képességfokozó perkek egész sora nyílik meg előttünk, amik közül mi választjuk ki, hogy melyik hármat használjuk, ezáltal még több stratégiai lehetőséget kapva a kezünkbe. A játékmenet részleteit a fejlesztők fokozatosan mutatják be, így nem kell attól tartani, hogy a fent tárgyaltak egyszerre zúdulnának ránk, bőven lesz idő kiismerni és megismerni a kezelés fortélyait, hogy aztán magabiztosan nézhessünk szembe a komolyabb kihívásokkal, azokból ugyanis van bőven. A kampány során négy játékmód váltja egymást: a szimpla Elimination azt kéri tőlünk, hogy számoljunk le az ellenséges csapatokkal; a Domination célja, hogy gyűjtsük össze a győzelemhez szükséges pontokat egy kijelölt bolygó elfoglalásával; utóbbihoz hasonló a King of the Hill, amiben percekig tartanunk kell egy égitest feletti kontrollt; a Capture során pedig akkor nyerünk, ha az összes célpontot elfoglaltuk, vagy a riválisokat kiirtottuk. Elszórva találunk még bossharcokat és különleges, a behajtókkal vívott összecsapásokat is, de ezek ritkák, a legtöbb időnket az említett négy meccstípusban töltjük majd. Ha gép ellen szállunk szembe, akkor a sztori vagy a skirmish mód jön szóba: ezek három nehézségi szinttel várnak, fokozatosan több, a szintlépéshez szükséges jutalmat adva. Abban az esetben pedig, ha valódi emberekkel akarjuk megmérettetni magunkat, akkor online vagy helyi multiplayer módok közül választhatunk.





Itt érdemes megjegyezni, hogy nemcsak a Mr. Goodman által képviselt emberi fajjal szállhatunk síkra, hanem robotokat is irányíthatunk. A különbség az, hogy ezek a mesterséges létformák, mivel nem ismerik a pénz fogalmát, energiát használnak mindenre, és a saját testükből intézik a fejlesztéseket. Ez a módosulás, habár apróságnak tűnik, higgyétek el, hogy alaposan felkavarja a játékmenetet, hiszen másképpen kell gondolkodni és reagálni a gépek embertől eltérő látásmódja ismeretében. Ráadásul a robotokkal a pálya bármelyik részét közvetlenül megtámadhatjuk (nemcsak a birodalom melletti planétákat), ami okozhat kellemetlen meglepetéseket az ellenfélnek.

### KALANDRA FEL!

A Planets Under Attack első pillantásra egy kifejezetten egyszerű, gyermeteg külseje miatt sokakból talán csak egy legyintést kiváltó játéknak tűnhet, de amint mélyebbre ás az ember, rögtön kiderül, hogy a Targem Games alkotása meglepően szórakoztatóra sikerült. Ez főleg a játékmenet jól kiegyensúlyozott, kellően változatos lehetőségeinek köszönhető, amiket nagyon könnyű elsajátítani, és még könnyebb használni. Persze nem tökéletes a játék, a mesterséges intelligencia magasabb szinteken például egyenesen kegyetlen, sőt, még azt is megkockáztatnám, hogy a gép csal, mikor elsőre leküzdhetetlennek tűnő túlerővel állít szembe minket. Ez azonban csak egy kisebb hiba, ami nem ront az egészen kellemes összképen.

# Deathtrap

[ÍRTA LOR] A Neocore Games nem bír magával a borgoviai szörnyvadász két kalandja közt sem, és az őszt is vérfürdővé varázsolja: a Deathtrapben ezúttal csapdák segítségével daráljuk be a sötétség lényeit, és nem kell lemondanunk a szerepjátékos elemekről sem.

A csapat tower defense játékok iránti vonzódása már a The Incredible Adventures of Van Helsing első két részében is megmutatkozott: míg az első etapban még egy kezdetlegesebb mechanikájú, ám már akkor is élvezetes bázisvédő minijáték kapott helyett, a második felvonásra már egy komplett, akár önmagában is működő játékká nőtte ki magát az ötlet. Ezekből levonva a tanulságot kimondottan örömmel fogadtuk a hírt, hogy a csapat külön tower defense játékkal rukkol elő ősszel, ami jövő év első felére elnyerheti teljes pompáját. Az egyelőre korai hozzáféréssel játszható kaland három pályáját próbáltuk ki, ami okozott pár kellemes meglepetést, lévén nem egy átlagos bázisvédő kalanddal állunk szemben. A Deathtrap nemcsak a Van Helsing univerzumát és hangulatát őrizte meg, de jó pár szerepjátékos elem is került a mixbe, ami már a kóstoló során elindított bennünk jó pár addikcióra utaló kémiai reakciót.

A Deathtrap tökéletesen gondolja tovább a Van Helsing kiváló art designját, új elemekkel építve tovább a magyar csapat világát.

**Az biztos, hogy nem ilyen játékot vártunk a Van Helsing-csapattól, de ezúttal is maximálisan kitettek magukért.**

## A TINTA BUGYRAIBAN

A Deathtrapben ezúttal sokkal többet tudunk meg a The Incredible Adventures of Van Helsing részeiben sokat emlegetett misztikus Tintáról, és a rejtélyes másvilág történéseibe is jobban belecsorgunk. Olyannyira, hogy a hétköznapi és a sötét világok közti átjárók őrzése teljesen ránk hárul, és letűnt korok elhagyatott erődítményeinél vesszük fel a kesztyűt a gonosz ellen különféle szerkentyűk segítségével.

A csapdák a régmúlt mestereinek termékei, a mágia és technológia különleges gyermekei. Öt főbb típus van belőlük, és mindegyik meghatározott foglalatba telepíthető a térképen. A végleges verzióban összesen 25-féle csapda lesz választható, ezekre pedig úgy 150 fejlesztés húzható, nem is beszélve a különlegesebbekről, amiket csak komoly nehézségek árán szerezhetünk meg, és achievement is jár majd értük. A csapdák bizonyos mennyiségű Eszenciába kerülnek – ez a fő erőforrás –, pótlásukról pedig rosszarcúak gyilkolásával gondoskodhatunk. Miután telepakoltuk a pályát, megadhatjuk a vezényszót a hullám indítására, melyből helyszínenként öt érkezik, rendkívül színes összetételű hadseregből verbuválva. A rafinált bázis felállítása után azonban nem dőlhetünk hátra kényelmesen, hiszen hősünknek aktívan is ki kell vennie részét a mészárlásból: ehhez különleges képességeit használja fel, melyek a szerepjátékos hagyományoknak megfelelően manát fogyasztanak, és emellett persze az életerejére is fokozottan figyelnünk kell, mert nem lesz egyszerű a menet.

**ADATOK**

KIADÓ
**Neocore Games**

FEJLESZTŐ
**Neocore Games**

MŰFAJ
**tower defense**

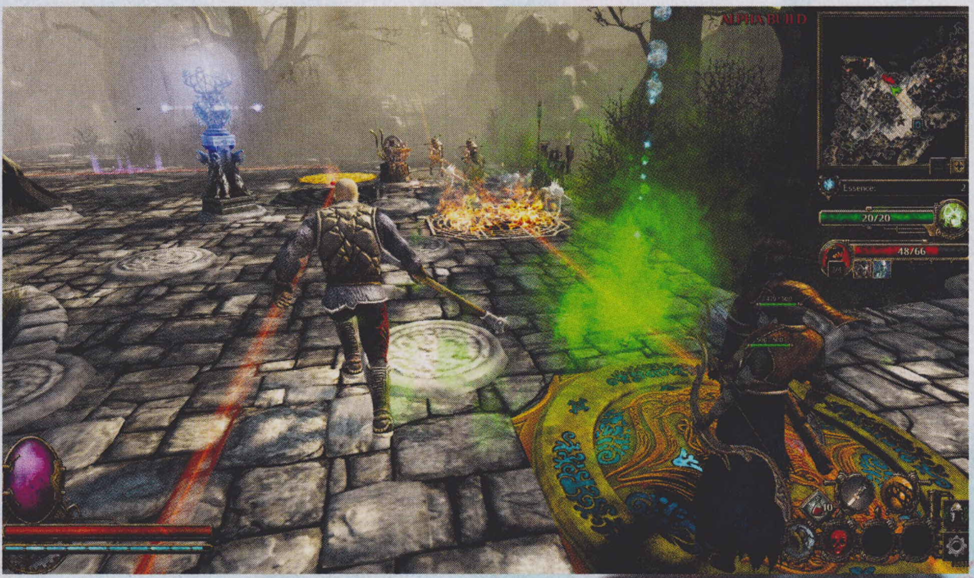
MEGJELENÉS
**2014. 10. 22. (alfa)**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**60%**

**STÍLUSMINTA**

**Orcs Must Die!**
2011 (ROBOT ENTERTAINMENT)

**Orcs Must Die! 2**
2012 (ROBOT ENTERTAINMENT)




## CHOOSE YOUR DESTINY!

Összesen három kaszt közül választhatunk majd a végleges verzióban: mercenary (zsoldos), sorceress (varázslónő) és marksman (íjász), de ezt a kínálatot két további karakter fogja színesíteni, letölthető tartalom formájában. Mindegyikük más játékstílussal és taktikával rendelkezik, a hagyományos RPG-kasztok jellegzetességeihez híven. A zsoldos hagyományos közelharcos karakter, sok életerővel megáldva, igazi tank karakterként funkcionálva; a Van Helsing játékokból ismert Dühöt használja fel különleges képességeihez, és kétkezes fegyverekkel kaszabol. Az íjász hagyományos lövész, aki képes mérgezni és magát álcázni, különleges képességeihez pedig Fókuszt fogyaszt. A máguscsaj életét a Tinta tanulmányozására tette fel, ebből a tudásból táplálkozva használja varázslatait.

A MOBA műfajokban látottakhoz hasonlóan négy aktív képességgel tudjuk gyengíteni az érkező ellenfeleket. Mindegyiknek 10 szintje van, és két feloldható tulajdonság is tartozik hozzájuk, ami a Van Helsingben látott módon erősebbé vagy különlegesebbé teszi az alapképességeket. A több ágon futó képességfa is ismerős látvány, hiszen a fejlesztők itt sem aprózták el a rendszert, és számos lehetőséget kapunk arra, hogy minél élvezetesebb repertoárt alakítsunk ki hősünknek.

## TÁPOLD A TORNYAID!

Karakterünk a leölt szörnyekért tapasztalati pontokat kap, így a harcban edződve egyre szívósabb ellenfele lesz a rosszarcúaknak. Ehhez természetesen felszerelés is dukál, a Deathtrap pedig ezen a téren is bátran átvette a szerepjátékok alapjait.

Egy irányítható főszereplő bevonása már az Orcs Must Die-ban is remekül működött, és természetesen itt is sokkal izgalmasabbá, élvezetesebbé varázsolja a bázisvédést.

Szerves része a játéknak a fegyverek craftolása, vásárlása, eladása, Szilánkokkal (Shard) pedig további különleges tárgyakat készíthetünk. A felszerelés foglalatai mellett további három hely található rúnáknak, melyek nem a karaktert, hanem a csapdákat teszik erősebbé, ami meglepően friss ötlet. Cuccokat úgyis lehet szerezni, hogy a pályát alaposabban átkutatjuk, és mellékküldetéseket végzünk két lehentelt szörny között – ezek általában valamelyik förmedvény fejére kitűzött vérdíjak, és kis izgalmat csempésznek az amúgy is felpaprikázott hangulatba.

A korai hozzáférésű verzió október 22-i startja után kétheti rendszerességgel érkeznek az újabb frissítések, méghozzá meglehetősen katonás rendben kialakított menetrend alapján. A csapat az első héten csak a visszajelzések összegyűjtésére koncentrált, és ebből tanulva vágtak neki a fejlesztéseknek. Az alapkiadásban csak az egyjátékos kampány három pályája volt elérhető (és csak a varázslónővel), a végleges változat viszont már 13 térképet fog tartalmazni, amik a legkülönfélébb beállításokkal lesznek újrajátszhatók. Október végén két új kampánytérkép érkezett a csomagba, és a pályaszerkesztő funkciói is jelentősen bővülnek, az általunk kreált harcterek ugyanis megoszthatók a Steam Workshopon keresztül, ezért a közösség jelentősen javítani fog a játék újrajátszhatóságán. A szerkesztő végleges változatában apró részletekbe menően tervezhetünk meg mindent: nemcsak a csapdák, a káoszkapuk és hullámok mértékét és helyét, de a szörnyek tulajdonságait is aprólékosan kifundálhatjuk. Novemberben újabb kasztot próbálhatunk ki, és megérkezik a kooperatív mód is, később pedig többek közt a PvP és a tárgykészítő rendszer kerül terítékre. A Deathtrap együttműködő módját maximum négy játékos űzheti egy időben, a feladatok pedig megosztásra kerülnek: míg a banda egyik része a csapdák állításával foglalatoskodik, a másik tag aktívan védi az erődöt. Ebben a módban kis csapatunkra több kapu vár, melyekből sokkal erősebb szörnyek özönlenek ki.

Bár a Neocore Games eddig is nagy hangsúlyt fektetett a közösséggel való kapcsolattartásra, a Deathtrapben még inkább a játékosok segítségét kérik, aktívan bevonva őket a tartalomfejlesztésbe. A rengeteg további funkciót látva egy meglehetősen izgalmas koncepció körvonalazódik ki, amiből a korai pályákat végigjátszva mi csak annyit mondunk, hogy érdemes lesz figyelni rá. Aki már most szeretné kivenni a részét a kalandból, 19,99 euróért elkezdheti pallérozni hősét, hogy mire megérkezik a végleges kaland, ne legyen semmi sem ismeretlen a Deathtrap sötét és izgalmas világában.

# World of Warcraft História - I.

[ÍRTA CHRIS]

Idén ünnepelte tizedik születésnapját minden idők legnépszerűbb online szerepjátéka, a World of Warcraft. Számtalan emléket köszönhetünk neki, kezdve az első raidünktől Pandaria megnyitásáig. Idézzük fel közösen, hogy mi történt az elmúlt 10 évben a World of Warcraftban!

Manapság egy MMORPG elkészítése nem kevés pénzébe és idejébe kerül egy kiadónak, de nem volt ez mindig így. Tíz évvel ezelőtt még mondhatni gyerekcipőben járt ez az iparág, olyan játékok uralták a piacot, mint az Everquest, a Star Wars: Galaxies vagy az Asheron's Call, melyek mondhatni egy modern videojáték töredékéért készültek el. A legeslegelső MMOG megjelenése viszont ennél is távolabbra nyúlik, konkrétan az 1980-ban debütált szöveges szerepjátékot, a MUD1-et tartják számon az első online játszható szerepjátékként.

De azért annyira mi sem vagyunk öregek, hogy emlékezzünk azokra az időkre, első tapasztalataink a témával kapcsolatban az 1996-os Meridian 59-cel és az Ultima Online-nal kezdődtek. Az 1999-es Everquest érkezésével már komoly MMO-függőkké váltunk mi is, itt már érezni lehetett, hogy bizony valami egészen forradalmi dolog van születőben, amire valószínűleg felfigyeltek az akkor már stratégiai vonalon rendkívül erősnek számító Warcraft-szériával bizonyított Blizzard emberei is.

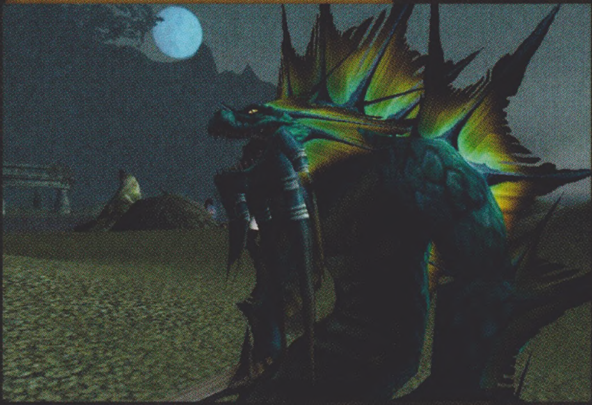
**A World of Warcraft minden idők egyik legismertebb és legsikeresebb játéka, most és a jövőben is.**

## A KORAI IDŐK

Még ugyanebben az évben ugyanis a cég belekezdett saját készítésű MMO-játéka megalkotásába, amit a 2001-es ECTS-en be is jelentett a nagyérdeműnek. A projekt kockázatos vállalkozásnak tűnt, hiszen a játékosok tökéletesen elvoltak az ingyenesen játszható, tehát havidíjmentes játékokkal. A fizetős MMO-játékosbázis rendkívül kicsi volt (legalábbis a mai trendekhez képest), és már akkor úgy vélték a szakértők, hogy új játékosokat lehetetlen lesz toborozni, csupán más címek mellől csábíthatják el a hardcore fizetős réteget.

Ezek után viszonylag gyorsan pörögtek az események, főleg a jól ismert Blizzard-tempóhoz képest. Az alapok lefektetése után az első játszható verzió megjelenésére csupán két évet kellett várni, 2003-ban került ki belső tesztelésre a WoW legelső, alfa változata, amit pár hónappal később, 2004 februárjában követett a nagyobb tömegek számára elérhető béta is. Én valamikor itt csatlakoztam a rajongók tömegeihez, és az elsők között próbálhattam ki, milyen forradalmi ötletekkel és megvalósításokkal alkottak teljesen új képet az addig ismert MMORPG-kről a neves készítők. A játék már az első pár óra után éreztette velünk, hogy nemcsak jelentéktelen porszemek vagyunk a világban, hanem fontos feladatok várnak ránk. Több száz küldetés kötötte le a játékosokat, ötfős katakombákban tehették próbára kitartásukat és tehetségüket, és olyan extra különlegességek kaptak helyet a programban, mint az aukcióház, amin keresztül a játékosok pénzzé tehették értékeiket.

Hiába volt a WoW előtt három Warcraft-játék is, itt teljesedett ki igazán az univerzuma.



Majdnem egy év bétatesztet követően, 2004. november 23-án végre megjelent az Egyesült Államokban a „végleges" változat. A maximálisan elérhető karakterszint 60 volt, és csupán két kontinens állt készen a játékosok fogadására: Eastern Kingdoms és Kalimdor. Fajok és kasztok közt se igazán dúskálhattunk akkoriban. Először is a játékosoknak dönteniük kellett, hogy az egymással folyamatos háborúban álló frakciók közül melyikkel indulnak harcba (Horda és Szövetség), majd mindössze négy-négy faj közül választhattak maguknak szimpatikus karaktert (ember, törpe,

# LEEROY JENKINS

Sokan valószínűleg már nem is emlékeznek Leeroy Jenkins epikus szereplésére, aki 2005 májusában vált népszerűvé a videomegosztó oldalakon. A videó egy rövid paródia volt, amiben egy ötfős csapat épp azon tanakodik, hogy mit csináljanak, ha belépnek a következő terembe. A vezető mindenkit óvatosságra int: nehogy rálépjenek a sárkánytojásokra, mert különben egy rakás sárkányfióka ront rájuk, de a csapat egyik tagja, Leeroy épp AFK, tehát fogalma sincs arról, hogy mi a szitu. Hamarosan viszont visszaérkezik, és az utasításokra fittyet hányva hangos Leeeeroy Jenkins! üvöltéssel bevágódik a tojások közé, figyelve arra, hogy véletlenül se maradjon ép egy darab sem. Természetesen mindenki meghal, és kezdhetik újra az egészet a fiúk. Azóta Leeroy rendkívül sikeres karakter lett, még a WoW kártyajátékokban is saját lapot kapott.

night elf, gnóm, illetve ork, troll, élőhalott és tauren). Ezután hat kasztra specializálhatták karakterüket (druid, hunter, mage, priest, rogue, warrior és warlock), melyek persze más-más játékstílust követeltek meg. Érdekesség, hogy frakció-specifikus kasztok is találhatók voltak a játékban: a Horda oldalán a sámán, a Szövetségén pedig a paladin állt rendelkezésére, mely pár évvel később összemosódott, tehát mindkét frakcióban indíthattunk már sámánt és paladint egyaránt. A játékosok a negyvenedik szintet elérve vásárolhattak maguknak hátasállatokat, melyekkel gyorsabban közlekedhettek a területeken, de repülő hátasok akkoriban még nem voltak, így egy-egy pont között akár félórákat is caplathattunk, mire eljutottunk egyik területről a másikra.

### A VANILLA-WOW

De a számok ellenére a játék akkoriban jóval hatalmasabbnak és tartalmasabbnak tűnt, mint azt a modern WoW-osok gondolnák. Egy-egy területet rendkívül sok időbe telt átutazni, az ötfős instance-olt katakombák kipucolása pedig akár órákat is igénybe vett, szemben a mai 15-20 perces trendekkel. Akkoriban még nem volt automatikus játékoskereső modul, ami megkönnyítette a csapatépítést, tehát mindig vissza kellett utazni a fővárosba új játékosokat verbuválni, ha valaki megunta mondjuk Scholomance kipucolását. Ha pedig újra megtelt a csapat, vissza kellett menni a területhez, lemenni oda, ahol tartottunk, és folytathattuk a félbehagyott küzdelmet. Egy ideális ötfős csapat egyébként egy tankból (ő az, aki felfogja a sebzést, magán tartja az ellenfeleket, nehézpáncélt és pajzsot visel), egy gyógyítóból és három sebzésosztóból állt. Mai szemmel nézve bizony hihetetlenül kényelmetlen volt játszani a World of Warcraftot, mégis imádtuk.

Az első mount megszerzése minden MMORPG egyik legemlékezetesebb pillanata.

Érdekességképp egyébként akkoriban a számítógépek többségének még 4:3-as kijelzője volt, legtöbben egy CRT-monitoron bámulták a játék által nyújtott meseszép látványt. Örültünk, ha 2 gigabyte memória volt a gépünkben, de ennyivel már akkor is csak nehezen volt futtatható a World of Warcraft (4 GB nem ártott alá). Egy átlagos 3D-s videokártyán 256 mega RAM adott helyet a textúráknak, a játékot pedig CD-ről kellett telepíteni. A dobozban 4 lemez volt, de ha feltettük a programot a gépünkre, akkor kezdődött csak az igazi hacacáré. A patchelés például launcher hiányában manuálisan zajlott, és akár órákig is eltartott!

Minden nehézség ellenére 2005-ben már hatalmas érdeklődés vette körül a játékot, ami részben annak is köszönhető volt, hogy a Blizzard ingyen ontotta magából a megjelenés utáni tartalmat. Év elején

# WORLD OF WARCRAFT 2003 - 2007

WORLD OF WARCRAFT (2004)

A World of Warcraftet eredetileg 2001 szeptemberében, a '90-es évek egyik meghatározó videojáték-kiállításán, az ECTS-en jelentették be, mindenki legnagyobb megdöbbenésére, hiszen a Blizzard addig kizárólag egyszerű multiplayerrel rendelkező játékokat csinált. Bár már akkor is köztudomású volt, hogy egy MMORPG fejlesztése több évig tart, azt azért senki se gondolta volna, hogy egészen 2004-ig kell majd várnunk arra, hogy a World of Warcraft alapváltozata megjelenjen. A Warcraft III motorját használó MMORPG elképesztően jól nyitott, a szakma egyenesen megőrült érte, 90% alatti értékelést szinte egyáltalán nem kapott, és egy olyan lázat indított el, amire még a Blizzard se számított. A WoW a popkultúra részévé vált, és több millió olyan embert is magához láncolt, akik korábban sem MMORPG-vel, sem videojátékkal nem játszottak, de a WoW ezt megváltoztatta.

THE BURNING CRUSADE (2007)

Az első kiegészítőre kifejezetten sokat, kereken három évet kellett várni, eddig tartott ugyanis a Blizzardnak, míg megszülték a The Burning Crusade-et. A 2007 január 15-én kiadott bővítmény - amely nem DLC volt, hanem teljes értékű program - két teljesen új játszható fajt csapott a játékhoz: a Draenei az Alliance, a Blood Elves pedig a Horda oldalát erősítette. A szintkorlát tizet ugrott (60-ról 70-re), ráadásul egy teljesen új bolygó is hozzácsapódott az eddigi világhoz, vadonat új területekkel, városokkal, lényekkel, küldetésekkel és raidekkel. Bővült a PvP-mód is, a 70. szintű karaktereknek is komoly kihívást nyújtva. Bár a Burning Crusade az alapjátékhoz hasonló sikert aratott a kritikusoknál és a játékosoknál, a startja nem volt zökkenőmentes: az európai gyűjtői kiadások extra tartalmát nem lehetett aktiválni, ráadásul az ügyfélszolgálatnak postai úton beküldött számlákkal és egyebekkel kellett bebizonyítani a játék meglétét.

megjelent a Maraudon, majd a Dire Mault nevű ötfős instance, nem sokkal később pedig megnyílt az első raid terület is, Onyxia barlangja, amelyben az ott ólálkodó, hatalmas sárkány rengeteg játékos életét nehezítette meg. Emlékszik még valaki az Onyxia Wipe animációra? Érdemes rákeresni YouTube-on, melyben egy túl lelkes raid-vezető utasításait hallhatjuk rendkívül vicces rajzokkal illusztrálva.

Európában csak ekkoriban, tehát 2005 elején jelent meg a World of Warcraft. Ekkor nyíltak meg ugyanis az első EU szerverek, egészen odáig csak amerikai gépekre kapcsolódva nyüstölhettük a progit. Ez az év rengeteg felejthetetlen eseményt hozott. Ez idő tájt találkozhattak a játékosok az első legendary ritkaságú tárggyal is (Talisman of Binding Shard), amiről kiderült, hogy csak véletlenül került a kódsorok közé – gyorsan ki is takarították a fejlesztők. Év közepe felé megnyitotta kapuit a Molten Core nevű raid-instance is, ami Onyxiához hasonlóan 40 játékos egyidejű befogadására volt képes, akik aztán egy jól összekovácsolt csapatként igyekeztek legyőzni a Blackrock Mountain mélyén tanyázó ellenfeleket, Lucifront, Magmadart, Baron Geddont, majd végül magát Ragnarost, a tűzből életre kelő félistent. Ezen ellenfelekből szerezhették meg a játékosok első epic ritkaságú tárgyaikat, a tier 1-es kasztkészleteket, melyek értékes szettbónuszokat biztosítottak számukra.

2005 volt egyébként az egyik legpörgősebb év a World of Warcraft világában. Hónapról hónapra érkeztek az újdonságok, melyek közt azonnal elveszett mindenki. Júniusban például megjelentek az első játékos-játékos elleni (PvP) instance-ok, a Warsong Gulch és az Alterec Valley, amelyekbe mindenki egyszerre akart lemenni, ezért csak hosszú órákon át tartó várakozás után juthattak be a játékosok. Ekkorra már a világ leggyorsabban fejlődő online világának számított a WoW, augusztusban elérte a 4 milliós előfizetői bázist. Kínában is megindult a játék bétatesztje, amire egyetlen óra alatt 100 ezer játékos jelentkezett be. Szeptemberben aztán megérkezett az 1.7.0-s frissítés, aminek telepítésével egy újabb battleground (Arathi Basin), valamint egy piszkosul hangulatos dungeon, Zul'Gurub került bele a játékba. Ezzel egyidejűleg megkezdődött a heti rendszerességgel megrendezésre kerülő horgászverseny is, aminek keretén belül a játékosok összegyűltek Stranglethorn partjain, hogy elsőként pecázzák össze a győzelemhez szükséges halmennyiséget. Itt csak egyetlen győztes lehetett, aki aztán egy nagyon különleges pecabotot kapott jutalmul. De a nyugodt pecázás nem volt jellemző erre az eseményre, ugyanis a bajnokság során a Horda és a Szövetség játékosai gyakran összecsaptak a homokos partokon, hogy meggátolják a másikat a győzelemben, vagy segítsék egy társukat abban, hogy ő legyen a leggyorsabb pecás. Érdekesség egyébként, hogy Stranglethorn gyakorlatilag az első olyan terület volt, ahol karakterfejlesztés során összetalálkozhattak a két frakció játékosai, majd nyílt harcban megküzdhettek egymással. Itt aztán a nagyok püfölték a kicsiket, akik aztán hívták a nagyobb

## SOUTH PARK

2006 októberében mutatták be a híres South Park epizódot, a Make Love, not Warcraftot, amivel lényegében a World of Warcraftnak és annak játékosainak állított görbe tükröt a stáb. Ebben az epizódban (10. évad, 8. rész) a szereplők egy rendkívül függő játékossal (He Who Has No Life – Ő, kinek nincs élete) igyekeznek felvenni a kesztyűt azért, hogy megmentsék a világot a pusztulástól. A fejezet szokás szerint rendkívül vicces és polgárpukkasztó volt, a benne felbukkanó Ezer Igazság kardját pedig később a játékosok megszerezhették a játékban is.

Az orkok egyeduralma miatt az Undead fajnak is kijutott a népszerűtlenségből.

barátaikat, kik végül ütöttek mindenkit, akit megláttak, majd az egész környék egy olyan területté vált, ahova csak a legbátrabbak merészkedtek be. Alacsony populációjú vagy PvE szerveren (ahol nem lehetett ész nélkül öldökölni egymást) ilyen gond persze sosem volt.

Még ugyanebben az évben, az október végi Blizzconon (a Blizzard saját, Los Angeles környékén megrendezésre kerülő játékshow-ján) jelentette be a Blizzard a World of Warcraft következő kiegészítőlemezét, a Burning Crusade-et. Ekkorra a játékosbázis elérte az 5 milliós számot, amivel a WoW tulajdonképpen bekebelezte az egész MMO-piacot. A részvények értéke szárnyalt, a Blizzard sosem látott növekedésbe kezdett, a világ minden tájáról toborozták a játékosmestereket, akik segítették a technikai segítségért kiáltó kalandorokat.

**A CSÚCS FELÉ**

Bár az első év rendkívül sikeres volt a Blizzard számára, az igazi siker csak ezután következett. A 2006-os év például egy rendkívül hangulatos, felejthetetlen eseménnyel vette kezdetét: a Gates of Ahn'Qiraj során komplett szerverek, hordás és szövetséges karakterek egyszerre fogtak össze azért, hogy megindítsák a háborút az Ahn'Qiraj templom mélyén lapuló ősi istenek ellen, akik fenyegették Azeroth földjét. Heteken, hónapokon át tartott a felkészülés, melynek műveletei több lépcsőben foglalták le a játékosokat: élelmet kellett gyűjteniük (halászni és főzni), a kovácsoknak fegyvereket készíteni, majd azokat leadni, illetve gyógynövényeket és gyógyitalokat kotyvasztani. Rengeteg különféle nyersanyagot kellett beszolgáltatni a kapuk megnyitásához. Hogy csak pár számot említsünk: 800.000 lenvászon kötszert, 600.000 selyem kötszert, 90.000 réz rudat és 17.000 halat. Ez a mennyiség nagyon lassan gyűlt össze, az első szerver, ahol sikerült beszolgáltatni mindent, az amerikai Medivh volt, ahol végül január 23-ra nyitották ki Ahn'Qiraj kapuit.

Márciusban érkezett az 1.10-es patch, aminek köszönhetően megjelentek a játékban az addig sokat hiányolt időjáráseffektek, támogatást kaptak a 16:9-es képarányú monitorok, valamint összekapcsolták az addig különálló aukciósházakat (az idáig minden városban külön AH üzemelt), valamint a repülési útvonalakat is alaposan átszabták, melyeket ettől kezdve egymásba fűzve is használhattuk. Ma már hihetetlennek hangozhat, de akkoriban, ha el akartunk jutni A-pontból B-be, gyakran kénytelenek voltunk megszakítani a repülési útvonalakat, ami gyakorlatilag a gyorsutazást jelentette. Valamikor ez időben jelent meg a játékban a kulcskarika nevű extra is, mellyel egyetlen helyre rakhattuk a különféle instance-ok megnyitására szükséges kulcsokat, ami rendkívül jól jött, hiszen egyeseknek akár 15-20 is volt belőlük. Ma már ilyesmi nem kell egyes instance-ok megnyitásához, de akkoriban természetesnek számított, hogy kulcs nélkül nincs UBRS, Scholomance vagy Dire Maul.

Még ugyanebben az évben, valamikor nyáron érkezett a játékba a Naxxramas nevű raid instance, ami az eredeti terveknek megfelelően 40 játékost állított pokolian nehéz kihívások elé. Naxxramas mélyére már csak tier 2-es páncélban volt érdemes lemerészkedni, itt szerezhették meg a Burning Crusade előtti legerősebb tárgyakat a játékosok, mint amilyen a legendary ritkaságú Atiesh, Greatstaff of the Guardian volt. A raid négy jól elkülöníthető szárnya olyan bossoknak adott otthont, mint Loatheb, Thaddius vagy a Négy Lovas (melyet egyébként mai napig az egyik legnehezebb raid-csataként tartunk számon), ha pedig mind a négy szárnyat kitakarítottuk, a terület végén megküzdhettünk a Warcraft-világ egyik legveszedelmesebb ellenfelével, Kel'Thuzaddal.

> Már tíz éve tölthetjük a mindennapokat a WoW világában, és ez még sokáig így is fog maradni.

Augusztusban a PvP-kedvelő játékosoknak kedveskedett hatalmas újítással a Blizzard csapata, ugyanis beépítették a szerverek közti (cross-realm) csaták lehetőségét, így végre olyan kiszolgálókon is kipróbálhatták a játékosok a híres battlegroundokat, ahol a horda-szövetség arány kibillent a helyéből, s nem találtak maguknak ellenfelet a csatározások megkezdéséhez. Októberben aztán kezdetét vette a Burning Crusade bétatesztje, novemberben pedig elérte az aktív előfizetők száma a 7,5 milliót. Decemberben elkezdődtek a következő kiegészítőlemez előkészületei, tehát megjelent a 2.0-s patch, amivel egyidejűleg végre bekerült a játékba a Looking for Group interfész, majd mindenki megkezdte készülődését a Dark Portal megnyitására. Ekkor fordult a naptár 2007-re – de erről majd a következő számunkban merengünk tovább.

## A SZÉLISTEN KARDJA

A WoW indulása után nagyon komolyan vettem a játékot, ezért hamar felfigyelt elhivatottságomra egy holland klán, ahova csatlakoztam is. Hamarosan tank szerepkört betöltve én lettem a 40-fős raidünk védelmezője, ami rendkívül megtisztelő, fontos és felelősségteljes feladatkör volt. Rengetegszer pucoltuk ki közösen Molten Core mélyét, heti rendszerességgel jártunk oda alaposan felkészülve. Egyszer aztán kiesett számunkra a hihetetlen ritkának számító (kevesebb mint 2% eséllyel dobhatta azokat egy-egy boss) Thunderfury, Blessed Blade of the Windseeker nevű kard összeállításához szükséges mindkét komponens, amit végül nekem adott a csapat. Ezzel megnyílt számomra egy rendkívül ritka küldetéssorozat, melynek végén enyém lett a Szélisten kardja, s így a világon az elsők közt lehettem boldog legendary-tulajdonos. Mondanom se kell, hogy mindenki a csodámra járt – egy válaszmakrót kellett készítenem arra az esetre, ha megkérdezte valaki, hogy honnan van a kard. Rendkívül büszke ork harcos lett belőlem.

# THE LONG DARK

[ÍRTA DREAMERINSTINCT] **2014-ben virágkorukat élik a túlélést elsődleges célként bemutató szimulátorok. Napról napra bővül a piac egy-egy újabb példánnyal. A DayZ és a Rust sikere óta mondhatni a csapból is a hasonló stílusú játékok folynak, ám csupán keveseknek sikerül igazi mélységeket elérni.**

A The Long Dark egy korántsem befejezett játék, az Early Access program keretein belül vásárolhatjuk meg Steamen. A végleges kiadásban két játéklehetőségünk lesz: az első a már most is elérhető Sandbox mód, a másik pedig a Story mód, melyről még nem sokat árultak el a készítők. Annyi biztos, hogy egy Will Mackenzie nevű pilótát alakítunk majd, aki a bolygón átsöprő geomágneses vihar miatt lezuhant a gépével. A korai hozzáférés alatt elérhető build ezt persze nem tartalmazza, a sztori a későbbiek folyamán, a Telltale játékokhoz hasonló epizodikus formában fog megjelenni – 20 eurós beugróért ez pedig egyáltalán nem rossz.

## TÚLÉLÉSI ÖSZTÖN

Induláskor eldönthetjük, hogy férfi vagy női karakterrel szeretnénk nekivágni a kanadai vadonnak. A kettő között semmi lényeges különbség nincs, mindketten szívósak, ugyanannyi súlyt bírnak el és azonos sebességgel futnak, különbség csak a hangjukban van: a magának (és persze neked) hasznos tanácsokat osztogató főhősről így tudható meg egyszerűen, hogy mennyire szomjas, éhes vagy épp fáradt. A választást követően azt is kiválaszthatjuk, mely régióban szeretnénk nekivágni a túlélésnek. Sajnos jelenleg csak egyetlen térkép érhető el, de a repertoár folyamatosan bővül. Igazából ennél több teendő nincs is, így sok tétlenkedésre nincs mód: a játszma a túlélésért rögtön el is kezdődik.

## AZ ÁRRAL SZEMBEN

Az indulást követően az első szembetűnő dolog a grafika, mely képregényszerű és minimalista. Ez az ábrázolásmód pontosan olyan, amilyennek lennie kell: nem túloz a felesleges cicomával, a színek és fények használatával irányítja a játékos tekintetét, figyelmezteti a veszélyre vagy éppen annak ellenkezőjére. Napnyugtakor narancsos színben pompázik a vidék, ám éjszaka lámpás, tűz vagy egyéb fényforrás nélkül a vaksötétben fogunk topogni. Annak ellenére, hogy külcsínre nem egy Crysist kapunk, a The Long Dark a maga nemében jól néz ki, és a visszafogottságért cserébe öregebb gépeken is szépen fut. Igaz, az fps-érték nem közelíti meg a 60-at, de minden esetben stabilan tartja a 20-30 képkockás sebességet, és a kicsivel erősebb gépet birtoklók akármikor feltolhatják ultrára a beállításokat. Jó hír továbbá, hogy a fejlesztők most is bütykölnek a programon, szóval elképzelhető, hogy a jövőben a technikai oldal nemcsak stabilabb, de jobb is lesz.

A minimalista grafikához igazították a HUD-ot és a felhasználói felületet is. Játék közben nem látjuk az életerőnket vagy az energiánkat, csupán pár lényeges információt, például ha kritikusan csökkent a kalóriánk, éhezünk, dehidratáltak vagyunk, kificamodott a bokánk, vagy egyéb sérülést szenvedtünk. Ilyenkor a karakter hangot ad fájdalmának, valamint a képernyő alsó sarkában megjelenik, mi nyomja a lelkét; amennyiben nem cselekszünk hamar, a kondink lassan, de biztosan csökkenni kezd. Állapotunkat a menü megnyitásával tudjuk ellenőrizni. Elsősorban négy értéket kell szemmel tartanunk: a fáradtságot, a hideget, az éhséget és a szomjúságot, de van egy ötödik mutató is, ez pedig az imént említett kondíció, ami voltaképpen az életerőt takarja. Amint 100%-ról lecsökken 0-ra, végünk.

A legnagyobb hangsúly az energiabevitelen van, mivel mindenféle tevékenység végzése közben folyamatosan csökken a kalóriák száma. Ha fát vágunk, futunk vagy őzet nyúzunk, kétszer vagy akár háromszor olyan gyorsan égetjük a zsírt, mint Norbi fénykorában. Ez az érték akkor is csökken, ha alszunk vagy egy helyben állunk, mert az ülés nem opció. A számláló maximum 1500 pontig eshet, ezután megáll, és nekünk kell visszaállítani normális értékre. Némi pluszsúly

### ADATOK

KIADÓ
**Hinterland Studio**

FEJLESZTŐ
**Hinterland Studio**

MŰFAJ
**túlélőjáték**

MEGJELENÉS
**2014. 09. 22. (alfa)**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**65%**

### STÍLUSMINTA

**Miasmata**
2012 (IONFX STUDIOS)

**Rust**
2013 (FACEPUNCH STUDIOS)

**A biztos menedék látványa csalóka lehet: a hidegtől ugyan ideig-óráig megvéd, de ha nincs benne semmi ellátmány, akkor nem ér többet, mint a vadon.**

## AZ ÜVEGHEGYEN TÚL

A Hinterland Games egy kanadai stúdió, amely egytől egyig igazi veteránokból áll. Olyan nevekről beszélünk, mint Raphael Van Lierop (Company of Heroes, Far Cry 3), Alan Lawrence (Saints Row és Red Faction franchise), David Chan (Star Wars: Knight of the Old Republic, Mass Effect, Baldur's Gate 2) és Marianne Krawczyk (Guild Wars 2, L. A. Noire). Eddig is sokat tettek le az asztalra, ám most a saját lábukon megállva, mindennemű kiadói nyomástól mentesen kezdtek bele első projektjükbe, a The Long Darkba.

cipelése tovább ront a helyzeten; minél több tárgyat viszünk magunkkal, annál több kalóriától szabadulunk meg. Amennyiben túllépjük a 30 kilót, nemcsak a kalóriaszámlálónk értéke kezd zuhanni, de kimerülni is gyorsabban fogunk, és a futásnak is búcsút mondhatunk.

### ELLENFELED A TERMÉSZET

A The Long Darkban senkinek sem kell attól tartania, hogy a következő sarkon egy ellenséges játékos golyót repít a fejébe, és hörgő szörnyetegek sem próbálkoznak érzéstelenítés nélküli szerveltávolítással. Itt magától a természettől kell félni: a fagy és a vadvilág sokkal halálosabb holmi csoszogó szörnynél. Szerencsére a legtöbb bajra megoldást jelent a tűz, amely távol tartja a farkasokat és megóv a hidegtől, ez azonban nem az égből pottyan: nekünk magunknak kell fát találni az erdőben. Persze ez önmagában még nem elég a sikerhez, gyakran előfordul, hogy nem lobban lángra a gally, vagy aludni megy a parázs, ám minden sikeres próbálkozás után nő a tapasztalatunk, és később jelentősen megnő a tűzkészítés sikeressége.

Az életben maradáshoz szükséges folyadékot egyszerűen meg tudjuk szerezni. Az összegyűjtött havat tűzön felolvasztjuk és felforraljuk, így nem kell a Bear Grylls módszerére hagyatkoznunk, avagy eszkimóként sárga havat ennünk. A hideg mellett a portyázó fenevadak is komoly veszélyt jelentenek ránk. Amennyiben túl közel merészkedünk hozzájuk, csőstül jön a baj: a farkasok kiszagolják hollétünket és utánunk erednek, hogy levadásszanak. Ellenük puszta kézzel is tudunk védekezni, bár persze a fegyver hasznosabb. Lőszerszám is akad, de hozzá való muníció szinte nincs, ezért nem érdemes rájuk pazarolni, az ólmot ajánlatosabb inkább őzek elejtésére tartogatni. Ehhez még a vadvilágot is ki lehet használni: a farkasok elvezetnek a zsákmányhoz, őket követve mindig van esély zsírosabb falatot találni – feltéve persze, ha nem fordulnak meg, és nem belőlünk lesz a vadas.

Túlélőjáték nem létezhet kraftolás nélkül, ám ez itt a jelenlegi formájában nincs túlbonyolítva: a megszerzett tárgyainkból kinyert anyagok segítségével megjavíthatjuk megrongálódott holmijainkat. Ehhez eszközökre lesz szükségünk – barkácsmunkához szerszámokra, ruhákhoz varrókészletre. Kellékeink idővel elhasználódnak, ilyenkor lecserélhetjük vagy rendbe hozhatjuk őket.

### EZ MÉG NEM MINDEN

Egy kerek történet, térkép, munkapad – jelenleg ennyi a kínálat, a jövőben azonban a repertoár bővülni fog, például képesek leszünk menedéket építeni magunknak hóból, kibővül a tárgykészítési rendszer, új helyszínek nyílnak meg, és további táplálékforrásokra számíthatunk. Mivel egy korai hozzáférésű játékról beszélünk, ezért fontos leszögezni, hogy a program koránt sincs még készen. A legsúlyosabb problémák közé tartozik, hogy a karakter rendszeresen fennakad az elszórt tereptárgyakban, a dombok oldalán mindenen átvágva szellemként közlekedik, ráadásul ugrani sem képes, ami megnehezíti a barangolást.

**A The Long Dark a sokadik olyan játék, amely kizárólag a túlélésről szól, mégis más, mint az eddigiek.**

A multitasking hiánya esetenként rendkívül zavaró: főzés és vízforralás közben a program nem engedi, hogy a játékos fát tegyen a tűzre, ezért az kialudhat, nem sül meg a hús, és az ember nyakán marad egy rakás ihatatlan víz.

Továbbá térkép híján az ösztöneinkre kell hagyatkoznunk, vagy a hóban hátrahagyott lábnyomokra, viszont a környéken kóricáló farkasok nem hagynak csapást maguk után, így nem tudjuk, mikor vagyunk veszélyben. Sajnos a terep sem túl változatos, túlságosan is statikus, csupán egy-két véletlenszerűen generált objektummal találkozunk, ezért konzerveket és nassolni valókat mindig pontosan ugyanott találunk, ami azért az életben nem igazán így szokott működni...

### VÁRAKOZÁS

A legnagyobb gond a játékkal azonban az, hogy egy régióval csupán pár órán át tud jól szórakozni az ember. Ha teljesen ki szeretné maxolni az élményt, vagy ha nagyon sokáig életben akar maradni egy karakterrel, az átlagosnál több időt fog beleölni, ám ez idővel monotonná válik, és ezzel oda a motiváció – de hát az alfaállapot pont erről szól, így ítélkezni még korai lenne. A The Long Dark kezdésnek látványos, de kissé üres: hogy ez változik-e, azt pár hónap múlva megtudjuk!

# Carmageddon Reincarnation

[ÍRTA **CHOCHO**] **Mindenki arról álmodik, hogy a vég után valami jobb, valami szebb jön. Hogy így vagy úgy, de újjászületve kamatoztathatja letűnt életútja tapasztalatait. A Carmageddon-sorozat esetében azonban nagyon csúful beüthetett a Carma...**

Emlékszem, hogy odavoltam, amikor életem első, nem 486-os gépe már képes volt futtatni a Carmageddont, de természetesen szigorúan alacsony felbontásban, hogy a kivasalt nénike akkor is egy nagy pixelhalmaznak tűnjön, amikor épp átbucskázik a szélvédőn. Akkoriban (azt hiszem, 2000-et írtunk) döbbenetes felismerés volt számomra, hogy egy autós játék nem csak a körpályákról szólhat, hanem eltúlzott, mégis a valóságban gyökerező fizikai és roncsolódási modelljét, és hatalmas, már-már a modern sandbox-játékok méreteivel vetekedő arénáit olyan állatságok teszi tökéletessé, mint hogy szerencsétlen gyalogosokat gázolhassak halálra egy szép piros autóval. A Carmageddon a '90-es évek második felének ördögfiókája volt, olyan rémlény, amivel konzervatív anyukák és apukák riogatták egymást, miközben a gyerekeik teljes áhítattal az arcukon gyűrték a kerekek alá az össze-vissza rohangáló járókelőket. Persze ahogy teltek az évek, a Carmageddon-lufi is leeresztett, hogy az utolsó, The Death Race 2000 című rész már csak egy kiherélt és unalmas fékcsikorgatás legyen egy új korszak hajnalán, amikor már több kellett a sikerhez az egyszerű botránykeltésénél. Mindenki kedvenc vérzivataros száguldozása kényszerpihenőre vonult, hogy egy váratlan bejelentéssel, egy Kickstarter-kampánnyal, majd egy Steam Early Access változattal térjen vissza a köztudatba.

**ADATOK**

KIADÓ
**Stainless Games Ltd**

FEJLESZTŐ
**Stainless Games Ltd**

MŰFAJ
**autós akció**

MEGJELENÉS
**2014. 03. 27. (alfa)**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**60%**

**STÍLUSMINTA**

**Carmageddon**
1997 (SCI)

**Carmageddon 2**
1998 (SCI)

**Ez semmilyen szempontból sem egy olyan Carmageddon-epizód, amire több évtized múlva kellemesen fogunk visszaemlékezni.**

### „TEKERD FEL AZ ABLAKOT, BEFRÖCCSEN A VÉR!"

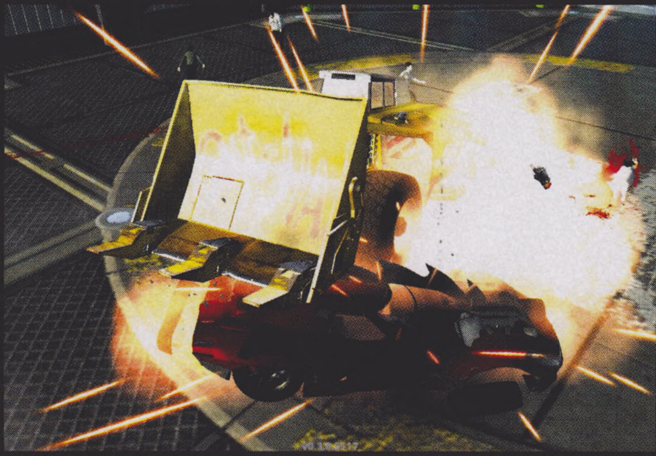
Legszívesebben szigorú lennék, de igazságtalan, és elmondanám, hogy a Carmageddon: Reincarnation egy pofátlan lehúzás, aminek egyelőre se közel, se távol nem látszik a befejezett állapota. Mivel viszont egy korai hozzáférésű játékról beszélünk, muszáj esélyt adnom annak az egyre kevésbé valószínű forgatókönyvnek, hogy egy nap a Reincarnation tényleg az lesz, amit várunk tőle. Van itt, kérem, hektoliterszámra ömlő vér és belsőség, összezúzható konkurens versenyautók, megannyi bizarr pálya és helyszín, valamint a sorozat védjegyéül szolgáló robbanó hordók, melyek időnként mindenféle furcsa dologgal dobják fel a játékmenetet. Személyes kedvencem az a hordó, ami az összes gyalogost buborékfejű figurává változtatja, akik így még látványosabban loccsannak szét, amikor nekik hajtunk. És ami a legjobb: 2014-ben ez már egyáltalán nem számít polgárpukkasztónak, így anélkül játszhatunk a Carmageddonnal, hogy valaki a hátunk mögül rosszallóan leszociopatázna bennünket. Pazar!

Aki nem ismeri a Carmageddon-szériát, most bizonyára falfehér arccal mered az újságra, és azon morfondírozik, hogy megőrültem-e. Jó hírem van: igen, de ennek semmi köze a játékhoz, mely egyébként egy 1997-es program remake-jének fogható fel. Ebben a játékosok egy Carmageddon nevű verseny résztvevőit alakítják, ami a posztapokaliptikus jövő kedvenc motorsportja, annyi csavarral, hogy a pilóták nemcsak a körök teljesítésével szerezhetnek helyet a sportalmanachokban, hanem azzal is, ha szétzúzzák a többi versenyzőt, vagy elgázolják a helyszínen flangáló összes

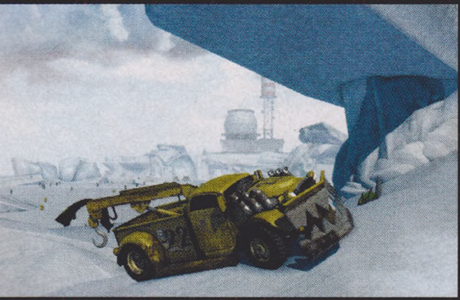
Az állatvilág szerencsétlenebb tagjainak feltrancsírozása pontosan ugyanannyira élvezetes, mint sok évtizeddel ezelőtt. Kár, hogy pont ugyanúgy is néz ki....

# ZŰRÖS FEJLESZTÉS

A Carmageddon: Reincarnation sokkal hosszabb múltra tekint vissza, mint a brutálisan félkész pre-alfaváltozat alapján gondolnánk. Az eredetileg Carmageddon 4 munkacímű projekt először 2003-ban került a tervezőasztalra, de az akkori kiadó haldoklása miatt 2005-ben törölték. A jogok az Eidosra, majd a Square Enixre szálltak, végül pedig a sorozatért eredetileg felelős Stainless Games 2011-ben felvásárolta azokat. A csapat szinte rögtön bejelentette, hogy lesz új epizód, majd a Carmageddon-sorozat szép lassan éledezni kezdett: megjelentek a játékok GoG-on, Steamen, kijött iOS-re és Androidra (a mobilportok kiválóak lettek), a hivatalos weboldal pedig 2011 májusában sok év szünet után ismét elérhetővé vált. 2012-ben aztán megtörtént a hivatalos bejelentés: a Carmageddon: Reincarnation Kickstarterre tör, érkezik PC-re és konzolokra egyaránt, és persze mindenben többet fog nyújtani a neves elődöknél. A gyűjtés nagy siker lett, sőt, a befolyt 625 ezer dollár mellé még a volt Bullfrog-tag Les Edgar is beszállt 3,5 millió dolcsival. A játék tehát jó ideje készül, és pénz is van rá – ehhez képest a márciusi Steam Early Access megjelenés óta nem sokat javult.



Sok mindenre lehet panaszkodni az új Carmageddon kapcsán, de legalább a törésmodell rendben van, ha már minden más borzalmas...



gyalogost. Emiatt aztán a játék rövidesen káoszba fullad, és az eszelős vérengzésből profitálva építi fel egyedi játékmenetét. Mivel a legtöbb versenyjátékban a szabadság és a pályáról való letérés csak nedves álom marad, a Carmageddont úgy is kezelhetjük, mint minden Need for Speedbe belefásult szobapilóta elmebeteg vízióját. A versenyek teljesítésével újabb és újabb futamok nyílnak meg, a lényeg azonban nem változik: lehetőleg légy első, vagy zúzz le mindenkit, vagy ölj meg mindenkit – így volt ez már 1997-ben, és így van ez most is, a Reincarnation idején. A játékmenetet a már fent említett hordók dobják fel, illetve a friss epizód egyetlen valódi újítása, mely a felvett hordókat nem azonnal süti el, hanem megvásárolható extraként kezeli, kicsit tovább mélyítve a Carmageddon stratégiai mélységét. Amennyiben több hordónyi különleges funkciót „veszünk fel", mi döntjük el, melyiket mikor használjuk. Ennyi és nem több, minden más maradt a régiben. Az autónk, bár törik rendesen, a backspace nyomva tartásával némi pontszám fejében automatikusan feljavítható, a futam pedig időre megy. Igaz, mi állítjuk be, hogy mettől számoljon vissza a stopper, és minden elgázolt ember vagy jószág újabb értékes másodpercekkel toldja meg a számlálót. Bizony, jószágot írtam: a Carmageddonban az idős nagyikák, a bögyös szőkék, a rohamrendőrök és a védőruhás tudósok éppoly feláldozhatók, mint a tehenek, melyek tömegszám ácsorognak az út közepén, így hozva a frászt a PETA ügynökeire. Ráadásul a játék erőszakos is, az elcsapott szerencsétlenek apró cafatokra szakadva repülnek szerteszét a pályán. Csodálatos!

### HA NEM ROMLOTT EL...

Mindez persze nem a Reincarnation sajátossága, hanem már az első Carmageddoné – és ezzel el is jutottunk az egyelőre pre-alfa változatban árusított játék első nagy negatívumához: a Reincarnation alig mutat fejlődést az elődökhöz képest. Sőt, olyan a játék, mintha egy nosztalgiázni vágyó negyvenes gamer szerkesztette volna össze egy ingyenes engine-nel. Az autók például egytől egyig az 1997-es első részből lettek átemelve, kezdve a főszereplő Max Damage Red Eagle-jétől a The Twisteren át a még mindig kiegyensúlyozatlan Electric Blue-ig. A pályák sem épp az eredetiség zászlaja alatt születtek, ugyanis a Reincarnation alfája mindössze négy darabot vonultat fel, melyek közül három az első játék népszerű helyszíneinek újraépített változata. Visszatért Bleak City, az iparnegyed, sőt, a tehenes-hurokpályás Dusty Trails is, egyetlen teljesen friss etapot hagyva a repertoárban, a legötlettelenebb Frosty Passt, mely egy jeges-havas csúfság, lehetetlen utakkal. Noha egy jó kis Carmageddon-meccs még a kevésből is profitálhatna, nem árt tisztában lenni vele, hogy a pre-alfában nincs multiplayer mód, sőt, karrier sincs, csakis szabad versenyt

lehet futni. A beállítások is szegényesek, csupán egy Classic Carma névre keresztelt játékmód érhető el, és bár egy nemrég érkezett frissítés óta a főmenübe bekerült a Carmodgeddon nevű, modokkal csábító opció is, kiválasztani sajnos azt sem lehet. Ennek ellenére a Stainless Games fejlesztői nem átallották összehozni minden idők legrondább menüjét, ami minden egyes fülön hatalmas felirattal hirdeti, hogy ez a játék még pre-alfa, nem végleges, nincs kész, vacak, csúnya, befejezetlen… ergo nehogy bármi jóra számíts az elindítása után.

### AZ ÖRDÖG ÜGYVÉDJE

Mindezzel persze nem lenne gond, ha a játék látványosan fejlődne, mivel azonban ennek nyomát sem látjuk, felvetül a kérdés, hogy mikor lesz végre kész a Carmageddon: Reincarnation. Ha hiszitek, ha nem, én a saját változatomat még valamikor nyár elején kaptam meg, azóta pedig bár frissült párszor, szinte semmivel sem lett jobb. A gépigény például nevetséges: a jóindulattal is rondának nevezhető játék egy Intel Core i5-2300-as procin, 16 GB RAM-on és egy GeForce GTX 780 6 GB-os videokártyán sem képes maximális beállítások mellett működni, a cikkben lőtt képeket masszív 10-12 fps átlagsebesség mellett készítettem. Nem akarok rosszmájú lenni, mert a Carmageddon-hangulat most is nagyon rendben van, és ebből a technikai katyvaszból még szuper játék is születhetne. Ahhoz viszont alaposan össze kell szednie magát a Stainless Games stábjának, mert a szövegdobozban is taglalt maratoni fejlesztéshez képest ez még nagyon-nagyon kevés.

[ÍRTA **TIKA**]

**A világod égni fog! – üvölti az arcodba az új Total War. Biztató kezdet, nem mondom. Keleten ugyanis gigászi erk lendülnek mozgásba, eltiporják a régi határokat, és ahogy az epizód címe egyértelmen rámutat, a nagy Rómának végre méltó ellenfele akad. Jön Attila és százezernyi hun, hogy pontot tegyen a történet végére. A történet pedig most már nem a hódításról szól, hanem arról hogy hogyan éli ezt túl a világ, mert közelednek az apokalipszis lovasai...**

Róma örök, vagy legalábbis így hittük a legutóbbi Total War kapcsán, ám a nagy birodalmak tündöklése után mindig jön törvényszerűen a bukás. A legelső dominó a sorban akkor dőlt el, amikor messze keleten egy nép elindult, hogy nyugat felé vándorolva új legelőket keressen. Az útjába eső törzsek úgy húztak el, mint a vadlibák, még a kemény, vad népeknek ismert gótok, alánok és vandálok is sietve szedték fel a sátorfát, és meg sem álltak Európa közepéig. A hunok egyes vélekedések szerint a hsziungnuk népcsoporttal azonosak, amely ellen a kínaiak annak idején felhúzták a nagy falat. Márpedig az egy piszok magas és hosszú fal, tehát még a kínai császárok is tudták, hogy ezekkel a barbárokkal nem érdemes kukoricázni. A népvándorlás rezgései végül 375-ben érték el Európát, nagyjából, amikor a hunok átlépték a Volgát, és gyakorlatilag rápréselték a germán és szláv törzseket a Római Birodalomra. Ez a birodalom persze nem ugyanaz a világhódító gépezet, mint teszem azt Traianus idejében, hanem egy több oldalról szorongatott gigászi tákolmány, amely minden eresztékében recseg-ropog. A félmilliós hadsereg csupán árnyéka az egykor rettegett légióknak, a minőségi kiképzés, az emberanyag, de a hűség és a fegyverzet is megkopott az eltelt évszázadok alatt. Még egyszer utoljára azonban I. Theodosius stabilizálja a helyzetet, vallási toleranciát hirdet (a kereszténység ekkor vált államvallássá), leveri a lázadásokat, és letelepíti a gótokat, ám halálával a birodalom ismét, immár véglegesen kettészakad. Ez a 395. esztendő – Theodosius halálának időpontja indítja el a Total War Attila történetét.

### „ÉS LÁTTAM: ÍME, EGY FAKÓ LÓ, A RAJTA ÜLŐNEK NEVE HALÁL, ÉS A POKOL KÖVETTE ŐT"

A történelmi visszatekintés és a cím kapcsán gondolom mindenkiben megfogalmazódott a kérdés, hogy a hun birodalom ott lesz-e a játszható nemzetek között. A válasz sajnos egyelőre az, hogy nem – persze a Creative Assembly üzletpolitikáját ismerve biztosra vehetjük, hogy jön majd olyan DLC, ahol Isten ostora, azaz Attila személyesen is megformálható szereppé válik. Jelenleg azonban a hunok afféle főgonosz státuszban vannak, és a játék tulajdonképpen egy túlélőmódba kapcsolt Rome II: Total War. A készítők persze igyekeztek minden időközben megjelent fejlesztést, javítást integrálni, és egy teljesen önálló alkotássá formálni az alapokat. A Rome II kampánytérképét például teljesen átdolgozták, kitolva a határait egészen az Urál hegységig. Szélesebb zoom, változó időjárás és komplett renoválás jellemzi a tükröződő vízfelülettől a legutolsó erdőig, aztán az egészet nyakon öntötték sötét színekkel, és voilà, kész is a világvége hangulat. Hisz egyetlen pillanatra sem feledhetjük, hogy az apokalipszis lesz a vezérfonal.

**Nem feltétlenül ilyen témájú játékot vártunk a Rome II után, de az biztos, hogy tökéletes lezárásul szolgálhat a korszakhoz.**

**ADATOK**

KIADÓ
**SEGA**

FEJLESZTŐ
**Creative Assembly**

MŰFAJ
**stratégia**

MEGJELENÉS
**2015**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**70%**

**STÍLUSMINTA**

**Rome: Total War**
2004 (ACTIVISION)

**Total War: Rome II**
2013 (SEGA)

A kor embere például jogosan hihette, hogy a barbárokkal a Jelenések könyvében leírt végítélet közeledik, és az Apokalipszis négy lovasa – Háború, Halál, Éhínség és Ragály – már a küszöbön áll, hogy eltörölje a világ bűneit (azaz minden élőt). Az állandósuló összecsapások mellett ugyanis erre az időszakra tehető egy nagyobb klímaváltozás, amely jelentős lehűlést okozott, így a korán beköszöntő havazás, és az egyre délebbre húzódó hóhatár a játék során is komoly gondot okoz az élelmiszer-termelésben. A Ragálynak is megvannak a megfelelő előjelei. Amennyiben a városaidat ellepi a szemét, vagy épp nem költöttél eleget csatornákra, akkor előbb-utóbb kitör egy járvány. A hadsereg és a kereskedők aztán magukkal hurcolhatják azt a birodalom távolabbi pontjaiba – gondolom egyértelmű a hatás, és ugye a városokban tomboló nyavalya a bevételi oldalon

Ég a város, ég a ház is, avagy akció közben is megtekinthető, hogy mit tud az új modul.

is óriási veszteséget okoz, márpedig pénz nélkül nincs háború.

A bibliai felhang, a vészjósló közeg egyetlen célt szolgál, nevezetesen hogy felvezesse Attila érkezését. Fontos megjegyezni, hogy a játék a megszokottal ellentétben főleg a már meglévő, kiterjedt, nagyméretű birodalmakkal indít, főszerepben természetesen a szorongatott helyzetben lévő Nyugat-római Birodalommal. A cél egyszerűnek tűnik: éld túl a különböző törzsek, legfőképp persze a hunok rohamát. És azt se felejtsük, hogy kelet és nyugat is gyakran összecsapott ekkortájt, legtöbbször épp azokat a népcsoportokat felhasználva, amelyek később a vesztüket okozták.

Ha már a kampánytérképnél tartunk, nos, a provinciális felosztás és a Rome II alapvető játékmechanizmusa megmaradt, ugyanakkor több fontos dologban jelentős előrelépés történt. Az egyik ilyen, hogy az uralkodó családfáját kvázi visszakapjuk, ami a játékba való betagozódás (értsd: ahogy magunkat elképzeljük-elhelyezzük a virtuális térben), no meg az utódlás szempontjából sem utolsó, és ezzel a kiemelt karakterek is sokkal jobban menedzselhetők. Utóbbiakat a házasságon kívül még vagy féltucatnyi lehetőséggel tudjuk magunkhoz kötni, és egyben megerősíthetjük a politikai hatalmat, amely komoly értékmérő lett. Ugyanígy a lakosság körében mért népszerűség (nem azonos a provinciális Public Orderrel!) is megjelenik, ez pedig feltehetően a megszokott esemény jellegű – a kor vallási és kulturális viszonyait ismerve elég húzós – döntésekkel tornászható feljebb. A provinciák élére egyébként kormányzókat lehet kijelölni, nyilván itt az elsődleges cél, hogy az alaptulajdonságaikkal segítsék az adott terület fenntarthatóságát, ugyanakkor, mint állandóan jelen lévő hadvezérek szükség esetén a védelemben is bevethetők lesznek. A generálisok, fontosabb karakterek fejlesztése és az adatlap a kissé személytelen metódusról átvált egy új, sokkal informatívabb, részletesebb képre, több tulajdonsággal és képességfa alapú fejlesztési rendszerrel.

Természetesen a legtöbb dolog most is a taktikai térképen dől el, hiszen ha itt nem sikerül kordában tartani a birodalmat, akkor a csatatéren se.

Mindezzel tulajdonképpen a fejlesztők visszatértek egy korábbi vonalhoz. A Rome-ban ugyanis mintha az lett volna a cél, hogy minden részletet eltakarítsanak az útból, sőt lehetőleg a kezelőfelület se takarjon ki semmit a csodálatos (valóban szép) kampánytérképből. A gombok/funkciók többsége maradt persze a helyén (ennyire mélyen nem akartak a kód torkán lenyúlni), ám most már az információ a képernyő közepére koncentrálódik. Említhetném például a Technológia szekciót, amely ágakra szétbontva és összevethető alternatívákat kínálva egy külön ablakban tűnik fel, immár szinte teljes képernyőnyi felületen. A Building Browser is visszatér, hogy az építkezések átláthatóságát megkönnyítse, továbbá a körök végén keletkező üzeneteket – hiszen egy ekkora birodalomnál már bőven lesz visszajelzés, folyamatosan – egy komoly alrendszer tematika szerint csoportosítva tálalja elénk.

# DE KIK AZOK A HUNOK?

Ha a sorrendben haladunk a bizonyítékok mentén, akkor 1071-ben kell kezdenünk, amikor Anasztázia királyné (Salamon királyunk anyja) Nordheimi Ottónak, a korona visszaszerzésében segédkező német vezérnek ajándékozta Attila kardját. Eszerint tehát élt a magyarokban egyfajta hun származástudat (ápolták a kard hagyományát), ugyanakkor tény, hogy ez egy ívelt magyar szablya (ma is megtekinthető Bécsben), miközben a hunok többnyire egyenes kardokat használtak. Ezután Anonymus a Gesta Hungarorumban (1200 körül, A magyarok viselt dolgairól) látszólag megerősíti a rokonságot, hisz Álmos vezért mint Attila ivadékaiból származót említi (a magyarokat nem). Érdekes, hogy a Hungárus elnevezést oda vezeti vissza, miszerint a hét vezér sokáig időzött volna Hungváron. Ez a forrás szintén nem perdöntő, ugyanis a krónikások régi jó szokás szerint mindig megpróbálták legitim helyzetbe hozni az épp uralmon lévő hatalmat, azaz esetünkben az Árpád-házat (Árpád apja Álmos, Álmos meg Attila leszármazottja...). Kézai Simon 1283 körül keletkező műve már teljesen összeboronálja a két népet, ezért is szokás „A hunok és magyarok viselt dolgai", azaz Gesta Hunnorum et Hungarorum címen emlegetni. Itt szintén több sebből vérzik a történet, de talán a legfontosabb, hogy a nyugati előítéletekre és forrásokra hagyatkozott, holott arrafelé minden keletről érkező lovas nemzetet egybemostak a szkítákkal, hunokkal. Jó érv lehetne a nyugaton honos Hungarus (latin) azaz a magyarokat, mint népcsoportot jelölő szó eredete a hun előtag miatt, ám ez meg szinte bizonyos, hogy az onogur törzsszövetséggel szomszédos időkből ragadt ránk (ogur-ungri). A legfontosabb azonban, hogy a hunoktól nem maradt fel semmilyen belső írásos emlék, tehát még őket is nehéz azonosítani, és ugye Attila halála után (453) a hun birodalom szertefoszlott. Egyik águk azonban feltehetően a Fekete-tenger partján az onogur törzsszövetség megalapításában is szerepet játszott (lásd fentebb a Hungarus szó eredetét), tehát egyfajta szomszédolás talán nem elképzelhetetlen. Mindenesetre azt leszögezhetjük, hogy a hun-magyar rokonság inkább csak álom, annak viszont csodaszarvasostól, Csaba királyfistól nagyon szép.

# A HÁROM LEGJOBB TOTAL WAR

## TOTAL WAR: SHOGUN 2

*Az első egyértelműen a Total War: Shogun 2, és tessék nyugodtan ideképzelni a Fall of the Samurai kiegészítőt is. Japán történelme európai szemmel ugyanis különösen érdekes, a szamuráj seregeket ráadásul pont a legvéresebb történelmi időszakokban kaparintottuk meg. Azt hiszem, hogy a grafikai megvalósítás itt érte el azt a művészi szintet, ahol már nem a poligonokat számolgattuk, hanem egyszerűen csak elmerültünk egy mély, meditatív zenével átitatott közegben, amit úgy hívtak: Japán.*

## ROME: TOTAL WAR

*A második helyre tulajdonképpen a Rome II kerülhetne, de nem fog. Az eredeti Rome: Total War ugyanis a maga idejében szinte tökéletes játék volt, itt került bevezetésre a mai mozgáspontos rendszer a kampánytérképen, és az akkor bődületes számnak hangzó 30 ezer harcos egyetlen csatamezőn való szerepeltetése a teljesen 3D-s környezetben szintén nagyot ütött. Harci elefántok kipipálva, szenátus szintén, római legionáriusok minden mennyiségben, naná. Emlékezetes epizód volt.*

## EMPIRE: TOTAL WAR

*Az Empire kapja tőlem a bronzérmet, holott a Medieval II is komolyan pengette a szívhúrokat a játszható magyar nemzettel. Az ok, hogy mégis miért az Empire, nos mert ez egy bátor, kísérletező alkotás. Kezdve az egyedi, Amerika születését bemutató kampánnyal, a valós térben megvívható vizes csataival (először láttunk igazi tengeri ütközetet), de a több kontinensnyi terület is megérne egy misét. Azt se felejtsük, hogy ekkor léptük át a középkor küszöbét, és ennyi puskaport, ilyen látvány mellett akkoriban még nem szagolt egyetlen játékos sem.*

**Minden jel arra mutat, hogy a CA a Rome II minden hibáját orvosolja az új epizóddal – reméljük, újakat nem teremtenek…**

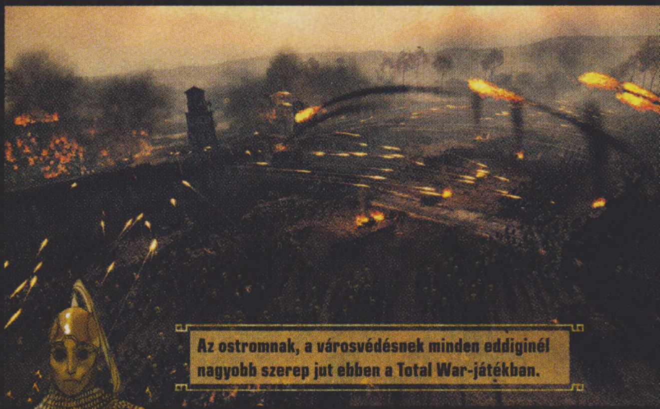
### A FELPERZSELT FÖLD

A „túlélőmód” kifejezést sokan talán erősnek érzik egy Total War epizód kapcsán, pedig most szemmel láthatóan a Creative Assembly valóban a veterán játékosokat szólítja meg, sőt a történet belenyal a sötét középkornak nevezett időszakba, néha előrébb hozva egyes eseményeket, másokat pedig felnagyítva. Az örök várost például kétszer is kifosztották ezen idő alatt, de gondoljunk csak a szász hódítókra Britanniában, vagy a vandálok pusztításaira (a „vandál” szavunk alapja nem véletlenül e germán népcsoport neve), és volt még vagy tucatnyi jelentősebb lázadás (például a brit légiók soraiban), fenyegetés, nem beszélve a legveszélyesebbről – amikor a hunok letáboroztak a Kárpát-medencében.

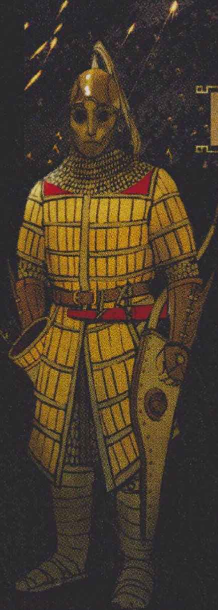
Az omladozó birodalom sokszor sarcot fizetett az erősebbnek, máskor földeket ígérve a határai mentén telepítette le a beérkező vad törzseket, vagy éppen gyakorolta a fél évezredes oszd meg és uralkodj politikáját, és sikeresen ugrasztotta egymásnak az ellenlábasait. Nyilván a diplomáciai felület az előbbieket igyekszik majd híven kiszolgálni, a kérdés csak az, hogy mennyire sikerülhet, mert az eddig látottak alapján a készítők a Rome II rendszerét emelték át, de az meg kevés ide (nyilván ez a megjelenésig még változhat). Ugyanakkor, ahogy a valóságban Rómának az óriási méret nagy előnyt jelentett, hisz bármikor feladhatott némi területet (lásd Britanniát vagy Pannóniát, utóbbit épp a hunoknak), úgy mi is élhetünk ezzel a lehetőséggel. A védhetetlen tartományokból egyetlen kattintással felperzselt föld lehet – eltűnik minden, a város, az utak, a civilizáció legutolsó morzsája is, és aki utánunk akar jönni, hát tessék, meglátja, milyen utánpótlás nélkül, lassan vánszorogva menetelni egy sivár, kihalt földön.

### TÉNYLEG ÉGNI FOG!

A csatafelület talán legérdekesebb újítása a dinamikusan terjedő tűz. Nem véletlen, hogy az eddig napvilágot látott játékmenet-videók és információk mind-mind a fallal körülvett városokra koncentrálnak, mert hol másutt lehetne jobban bemutatni, ahogy a sötét égbolton átszáguldó tüzes lövedékek belemarnak az épületekbe, aztán a tűz átterjed a szomszédos istállóra, és a végén borzalmas füsttel ropogva ég minden, miközben a tetők beszakadnak, és a közelben álló harcosok ruhája is lángra kap. Látvány szempontjából eddig sem voltak befoltozásra váró lyukak, az új, sötétebb köntösbe burkolózó csatamezők, a még részletesebben megépített díszletek csak feljebb tornászták a lécet, taktikailag pedig majd meglátjuk, mit kapunk. Az MI állítólag keményebb lesz, a morál kevésbé ingadozó – a védők például biztos nem futnak el egy hatalmas sereg láttán, ugyanis ez lesz a sztenderd felállás, magyarul sosem leszel túlerőben. Mindenesetre az ostromlók túlerejét kompenzálandó torlaszokat emelhetünk a kijelölt utcákon, egy kisebb védőfalat, ahová szükség esetén vissza lehet vonulni, sőt ezek a barikádok eleve olyan szűk helyekre kényszerítik az ellenfelet, ahol a számbeli fölényét nem tudja kihasználni. Egyébként a kezelőfelület itt is „megkapta a magáét”, az egységeket jelképező kártyák például visszatértek a korábbi hagyományokhoz, sokkal emberibb a megjelenésük. Ami pedig a kor harcosait illeti, a kétely legkisebb szikrája nélkül kijelenthetjük, hogy a legutolsó szász bárdos vagy hun lovas is tökéletes lesz, mert ebben a Total War nem tud hibázni.



Az ostromnak, a városvédésnek minden eddiginél nagyobb szerep jut ebben a Total War-játékban.



**FÓRUM**

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

**www.pcguru.hu/forum/total-war**

### ISTEN OSTORA ODACSAP?

Az Attila fémjelezte új epizód, hiába ismételgeti a CA, hogy tartalmilag is önálló alkotás, még mindig ezer szállal kötődik a Rome II-höz, tehát sokkal inkább tűnik egy korszak lezárásának, mint amilyen például a Fall of the Samurai volt a Total War: Shogun 2-nél. A túlélőtéma vitán felül jó választás, a meglépett újításokról nem is beszélve, sőt azt csiripelik a verebek, hogy nem a teljes árat kell fizetni a játékért, de még így is sok a megválaszolatlan kérdés, például, hogy a diplomácia, vallás mennyire lesz kidomborítva. És vajon mennyire lesz szaftos a kampány? A „barbárok” között természetesen lesznek játszható frakciók, gondolom, egy szász vagy germán vonal sokak fantáziáját megmozgatja, de zárójelben jegyzem meg, hogy a hírek szerint még magyar törzseket is találhatunk a keleti végeken – ha már egyszer a hunok nem magyarok…

[ÍRTA WILSON]

**Az angolul leadott interjúra magyarul visszaérkező válaszok két dolgot jelenthetnek: az egyik, hogy az interjúalany honfitárs volt, a másik, hogy rettentő elkötelezett emberek dolgoznak a Creative Assemblynél. A helyzet az, hogy mindkettő igaz, hiszen a Total War: Attila és a CA csapata is dúskál a magyarokban, így duplán izgalmas volt velük elbeszélgetni az új Total War-epizódról.**

**A Total War: Rome II fogadtatása nem volt egyöntetűen pozitívnak mondható. Mit gondolsz, jogosak voltak a játékot ért kritikák, vagy inkább a tesztek sikerültek túlságosan negatívra?**

Habár a játékosok egy kis hányadának valóban voltak technikai problémái a játékkal a kiadáskor, a vásárlók többi része viszont kifejezetten élvezte a Rome II-t, sőt, üzleti szempontból ez lett a legsikeresebb Total War játékunk. Nagyon ambiciózus vállalkozás volt, és az elvárások is hihetetlenül magasak voltak, mind a mi részünkről, mind a rajongók oldaláról. A 14-es patchnek, az Emperor Editionnek, a rengeteg ingyenes update-nek, az extra kampánynak, kultúracsomagoknak, új frakcióknak és a további kiegészítéseknek hála a Rome II a legjátszottabb Total War-játékká vált: átlagosan 81 órát töltöttek el vele a vásárlók, összesen több mint 12 ezer évet szánva a birodalomépítésre. Tényleg igaz, hogy egy hangos kisebbség nem volt teljesen megelégedve néhány elemmel, de a többség tényleg nagyon élvezte a játékot!

**Pontosan mi teszi különlegessé a Total War: Attilát, mi az, amiben más, mint a többi Total War-játék?**

A sorozat eddigi részeihez képest sokkal komorabb, lényegében az apokalipszist mutatja be. A csaták alatt debütáló új, dinamikus tűzábrázolás, a vallási viták, az elhúzódó tél, az ezzel járó éhezés és a járványok miatt messze ez a legsötétebb Total War-epizód. És akkor még nem is beszéltünk Attiláról és a hunok seregéről, akik a sztyeppékről vágnak neki világhódító kampányuknak, pusztítást és rombolást hagyva maguk után. Komor korszak, amiről komor képet festünk, de ez egy remek alkalom arra is, hogy felülvizsgáljuk, továbbfejlesszük a Total War bizonyos elemeit és rendszereit.

Mivel 700 évvel járunk a Rome II története után, ezért persze több új játékszerünk is van. Ilyenek a nyílpuskás egységek, a fosztogatók vagy épp a tengeren a hajókat lángba borító görögtüzesek. Az Attila tömve van tartalommal: késő római, szászánida és bizánci településekkel, új fejlődési fával, új épületekkel, új egységekkel. Elvégre ez egy új játék!

**Honnan jött az ötlet, hogy Attila legyen a történet főszereplője?**

A Shogun 2-vel, a Fall of the Samurai-jal és a Rise of the Samurai-jal elmeséltük a szamuráj kultúra teljes történetét, és valami hasonlóra törekszünk az Attilával is. Már láthattuk, ahogy a szerény római államból egy birodalom nőtt ki, most pedig bemutatjuk a történet végét, Róma bukását. És bár a főszerepben ez a bukás áll, azért igyekszünk bemutatni a korszak átváltozását is, hiszen Róma szétesésével kezdődött meg a sötét középkor.

**Attila nem játszható szereplője a játéknak. Mi ennek az oka? Fog ez esetleg változni a jövőben?**

Attila a játékban tulajdonképpen egy természeti csapás, a változás katalizátora és szimbóluma. Ha játszhatóvá kellene tennünk, komoly fejtörést okozna, hogy ezt miként valósíthatnánk meg. Olyan stratégiai játékot akartunk készíteni, amely a túlélésről szól, egy birodalom apokaliptikus idejéről, amit a népvándorlás, az éhezés és a betegségek gyötörnek, és Attila ennek az apokalipszisnek az istencsapása, aki birodalmakat dönt meg, és ezzel megteremti a középkori Európa alapjait.

**Ha már szóba hoztad a betegségeket, elárulnád, hogy pontosan hogyan is működnek?**

Két fontos tényező dolgozik a háttérben: a higiénia és a mocsok. Bár ezek már a Rome II-ben is megtalálhatók voltak, de most más szerepet töltenek be: ha a településeken nem sikerül a higiéniát

magas szinten tartani, betegségek üthetik fel a fejüket, melyeket a kereskedők vagy akár a seregek is terjeszthetnek, sőt, maga a hadsereg is megbetegedhet. A betegség kialakulásának esélye az ostromok alatt is nő, hiszen a város egyre piszkosabb, egyre fertőzöttebb lesz az utánpótlás és a karbantartás hiánya miatt. Jelenleg hat nagyobb betegség van a játékban, és ezek fertőző képességükben, élettartamukban, komolyságukban eltérnek egymástól. A tüdővész, a himlő, a vérhas, a tífusz, a kanyaró és a pestis is komoly pusztítást okozhat!

**A tűznek is komoly szerep jut: most már akár komplett városok is felégethetők. Ez egy olyan dolog, amit régóta a játékba akartatok rakni, vagy csak a téma miatt fontos szerepeltetni?**

A játék neve „totális háború", és a felégetett földek taktikája egyidős magával a háborúval. Mindig is a fejünkben volt az ötlet, de az epizód témájával láttuk elérkezettnek az időt, hogy a gyakorlatba is átültessük. Régi vágyunk volt, hogy közelebb hozzuk a csatákat és a kampányt, és ezzel végre elértük, hiszen a harcok során felgyújtott települések és területek a kampánytérképen is megjelennek, és viszont. Például ha sokáig ostrom alatt tartunk egy várost, akkor már a csata kezdetén láthatjuk, hogy a település egy részét már felemésztette a tűz, és ez új taktikai lehetőségeket nyit meg.

**A Total War-játékok politikai része mindig is nagyon izgalmas volt, de most leporoltok egy régi rendszert, a családfát. Milyen fejlesztések várhatók ezen a téren?**

A család, a hatalom fenntartása nagyon fontos szerepet játszik a történetben. Ha alacsony a hatalmad, gyengének fogsz látszani; ha túl sok, diktátornak fognak tartani. Az egyensúly fenntartása folyamatos kihívást nyújt, hiszen muszáj állandóan részt venni mind a politikában, mind a családdal kapcsolatos problémák megoldásában. Előbbihez az egyes családtagok befolyására is szükség lesz: mind őket, mind a kiszemelt célpontokat tisztségekkel is lehet jutalmazni és hűségesebbé tenni. Ráadásul az egyes provinciák élére kormányzók kis kinevezhetők, akik képességeik birtokában járulnak hozzá a provincia fejlődéséhez és erejéhez, sőt, még a csatákban is részt vehetnek, ha területüket megtámadja az ellenség.

**A diplomácia és a mesterséges intelligencia is fejlődik: milyen újdonságokkal készültök?**

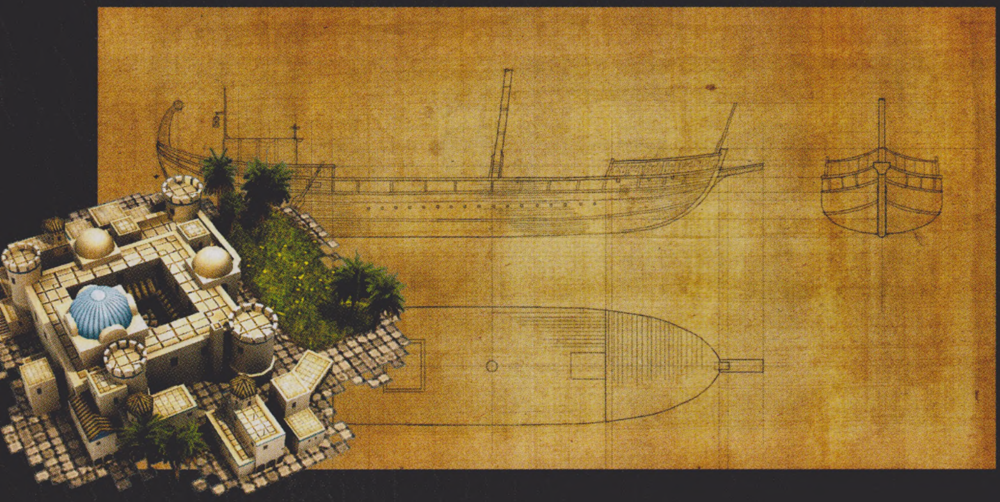
A játékrendszert tekintve a Rome II diplomáciája erős volt, de a kiadáskor nem volt átlátható az adatok és a fontos információk ábrázolása. Az Attilával kibővítjük a lehetőségeket, és átláthatóbbá, értelmezhetőbbé varázsoljuk a prezentációt. Valami hasonló mondható el a mesterséges intelligenciáról is, hiszen ott is a Rome II alapjaira építkezünk, és igyekszünk jobban működővé, gazdagabbá tenni az MI-t.

**Átdolgoztátok a kampánynézetet is: milyen újdonságokra számíthatunk, mi változott?**

Rengeteg új szűrési lehetőséget raktunk a játékba, hogy sokkal könnyebben átlátható legyen, mi zajlik a birodalomban: olyan dolgok szemrevételezhetők így, mint a higiénia, a vagyon, vagy az egyes régiók vallási összetétele. Ezenfelül egy új földrajzi nézetet is bevezettünk, amely gyönyörű stílussal mutatja be a birodalmat – a térképnézet ráadásul mostantól a diplomácia során is használható, amely sokat segít a döntések meghozatalában.

**A Total War-játékok mindig is hajlamosak voltak minden elérhető erőforrást felzabálni, és mindent kihozni a rendelkezésre álló hardverből. Ezúttal mire számíthatunk?**

A játék optimalizálása egy véget nem érő folyamat: természetesen nyitottak vagyunk minden technológiai újdonságra, szemmel tartjuk az ipar fejlesztéseit, de konkrét példát jelenleg nem mondhatunk – tripla-A kategóriás játékot készítünk, úgyhogy biztos lehetsz benne, hogy mindent beleadunk!



FARCRY 4
KYRAT VÁR TÉGED!
MEGJELENÉS:
2014. 11. 18.
WWW.PLAYON.HU/FARCRY4
18
www.pegi.info
XBOX ONE
XBOX 360
PS4
PS3
PC DVD ROM
PlayON!
www.playON.hu
UBISOFT
© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine. "Playstation", "PS3", PS3, and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS4 is a trademark of the same company. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

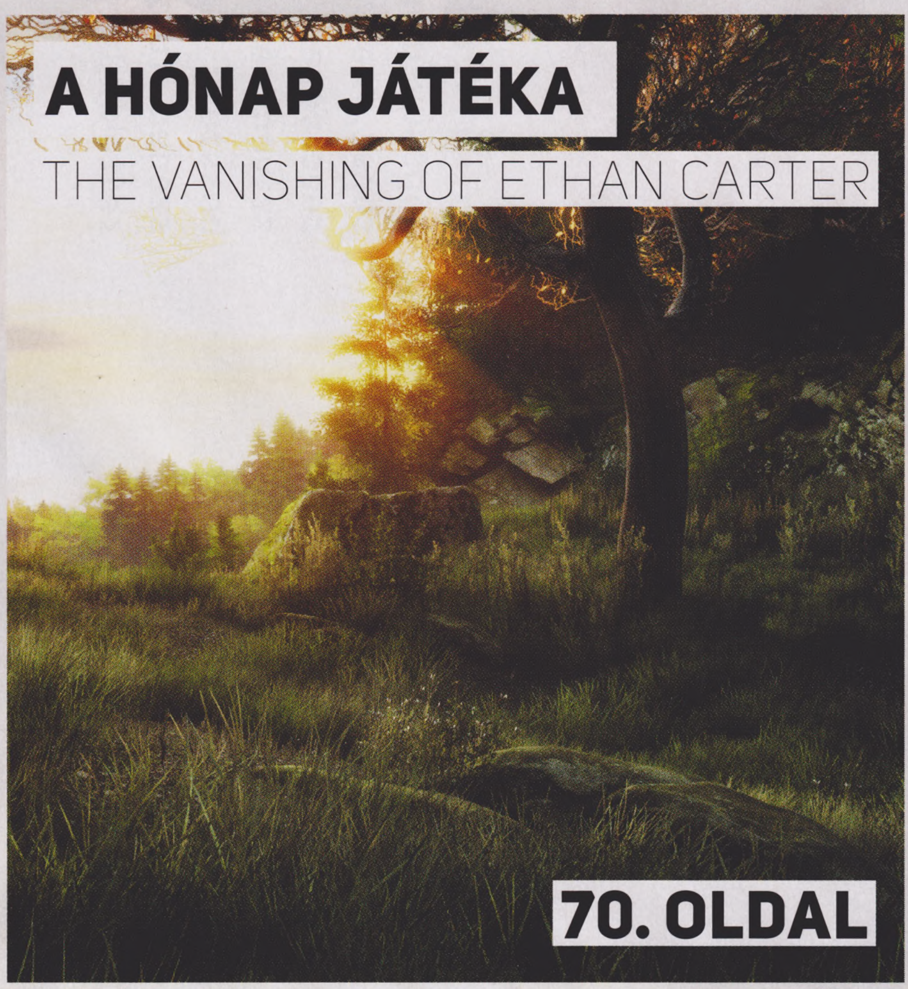
# TESZTEK

**Fülsikítóan hangosan dübörög az őszi dömping, és a java még csak ezután jön.**

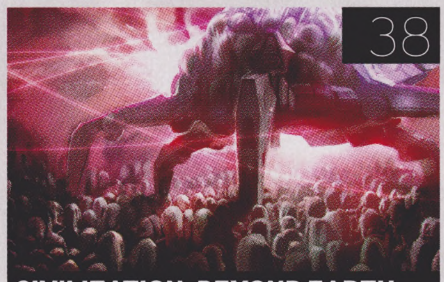
Szóval a múlt hónapban amiatt kellett panaszkodnom, hogy nem volt elég hely a cikkeknek, annyira nagy volt a túljelentkezés... erre ebben a hónapban is ki kellett dobni mind a két hírrovatot, sőt, még a kultúrát is. Reméljük megérte: mindez csak és kizárólag azért történt, hogy az égvilágon minden beférhessen a magazinba, amihez időben kaptunk tesztpéldányt. Így eshetetett meg az ismét, hogy a szokásosnál sokkal nagyobbra dagadt a tesztrovat, annak ellenére, hogy az igazi dömping még csak ezt követően érkezik. Így sajnos most a Ubisoft-játékok és a Call of Duty is kimaradt, de sebaj, decemberben pótoljuk, a ránk jellemző alapossággal, nem szimpla bemutatókat közölve, de minden részletre kiterjedő, tippekkel, trükkökkel és egyéb cikkdobozokkal alaposan megtűzdelt tesztekkel. Nem menekül a Far Cry 4, nem ússza meg az Assassin's Creed Unity és a Rogue, és persze a Warlords of Draenornak se fogunk ellenállni – a java még csak ezután jön!

## A HÓNAP JÁTÉKA

THE VANISHING OF ETHAN CARTER



70. OLDAL




CIVILIZATION: BEYOND EARTH

ALIEN: ISOLATION

LORDS OF THE FALLEN

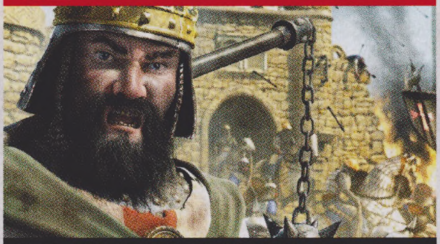
34 INDIE KEDVENC

LEGEND OF GRIMROCK 2

54 MEGLEPETÉS

STYX: MASTER OF SHADOWS

62 CSALÓDÁS



STRONGHOLD CRUSADER 2

# THE EVIL WITHIN™

[ÍRTA **CHOCHO**] **Vérző lábbal, cigi nélkül, üres laposüveggel a zsebedben gubbasztasz egy sötét, nedves sarokban. A kezedben a régi revolvered, benne az utolsó golyó, amit a szíved mélyén már odaígértél valakinek. A bosszúig el is kell vergődni, szóval összeszeded minden bátorságodat, és előugrasz a rejtekhelyről.**

Kevés hétköznapi dolog tudja annyira megviselni az emberi elmét, mint egy rémálom. Nem elég, hogy alvás közben tulajdonképpen védtelenek vagyunk, de a tudatalattink is rendre ellenünk dolgozik, és olyan képeket vetít elénk, amik sokszor felelősek a rövid alvásszakaszokért, vagy épp az összeizzadt (rosszabb esetben összepisilt) ágyneműkért. Rengeteg gyermek és felnőtt szenved éjszakai lidércnyomástól emberemlékezet óta, mégis, a művészetek terén az irodalom és a festészet viszi a prímet a sötét álmok ábrázolásában. A filmesek csak nemrég éreztek rá a témában rejlő lehetőségek zamatára, és eleinte ők is csak középszerű horrortörténetekkel tudtak előállni. A videojátékok világa pedig még a mozgóképnél is lassabban reagált, hisz nagyon kevés olyan alkotás született az utóbbi harminc évben, ami tényleg vissza tudja adni azt a különös szorongást, amit egy rémálom okoz az azt átélni kényszerülő személynek. Ha megkínoztok, akkor sem ugrik be triviálisabb példa a Silent Hill 2-nél (melynek nyugati alcíme, a Restless Dreams roppantmód találó), na meg Mikami Sindzsi új játékánál, a The Evil Withinnél. Mikami a Resident Evil-sorozat megteremtése, újraélesztése, majd magára hagyása után, egy saját maga menedzselte csapat élén tett ígéretet a '90-es éveket oly meghatározó túlélőhorror zsáner feltámasztására, célját pedig a legősibb formula, a rémálmok feldolgozása segítségével érte el.

**Aki azt hitte, a The Evil Within is csak egy sima akciójáték lesz, tévedett: megijeszteni ugyan kevésszer tud, de akkor aztán nagyon!**

## AZ ÉJSZAKAI NESZEI

A The Evil Within persze sokkal többről szól, semmint az alvást is megkeserítő rémképekről. Ennek ellenére vitathatatlan, hogy a játékot látványosan inspirálták az álmok, mint ahogy egy rakás viszonylag friss film, na meg Mikami saját, korábbi játékai is. A TEW egy klasszikus túlélőhorror, azaz olyan akció-kalandjáték, amiben a harc csak végszükség esetén ésszerű lépés, a hangsúly pedig az életben maradáson van. Ellenfeleink mindig túlerőben vannak, így hiába bizserget bennünket a visszavágás ösztöne, okosabban tesszük, ha meghúzzuk magunkat, és a pályákon található kevéske ellátmánnyal igyekszünk túlélni a stáblistáig.

A sztori főhőse Sebastian Castellanos nyomozó, akit Joseph nevű társával, valamint a gondjaikra bízott zöldfülű rendőrrel, Julie-val együtt küld ki a jard a város szívében álló Beacon Elmegyógyintézethez. Odabent állítólag különös dolgok történnek, és a már korábban kivezényelt, tucatnyi zsaru sem reagál a rádióra. A kórházba érve Sebastian és társai egy halom vérben fürdő hullát találnak, majd hamarosan elszabadul a pokol, és kezdetét veszi az a 16 óra hosszú ámokfutás, ami az összes horrorfilmes klisét elpufogtatva is képes az utolsó képkockákig fenntartani a tapasztalt rettegők érdeklődését. A történetről többet nem szeretnék elárulni, de nem azért, mert olyan jó, hanem mert kissé kiszámítható, és emiatt nem épp a The Evil Within legerősebb része. Igaz, ez talán már az első képsorok láttán is feltűnhet, hiszen a felvonultatott szereplők elcsépelt, ezerszer látott archetípusok, a háttérükben meghúzódó indokok bemutatása sem a legoptimálisabb módon történik. Sebastian például alig reflektál a józan észt másodpercenként meghazudtoló jelenetekre, a múltjával kapcsolatos információk, illetve az ügyeletes rosszfiú, Ruvik gondolatai pedig csak szanaszét heverő hangfelvételeken és naplóbejegyzéseken át ismerhetők meg. Ráadásul a viszonylag kerek befejezés ellenére a játék vége is sok kérdést hagy megválaszolatlanul – hiába, valamit a DLC-kre is hagyni kell.

**ADATOK**

KIADÓ
**Bethesda Softworks**

FEJLESZTŐ
**Tango Gameworks**

MŰFAJ
**túlélőhorror**

MULTI
**nincs**

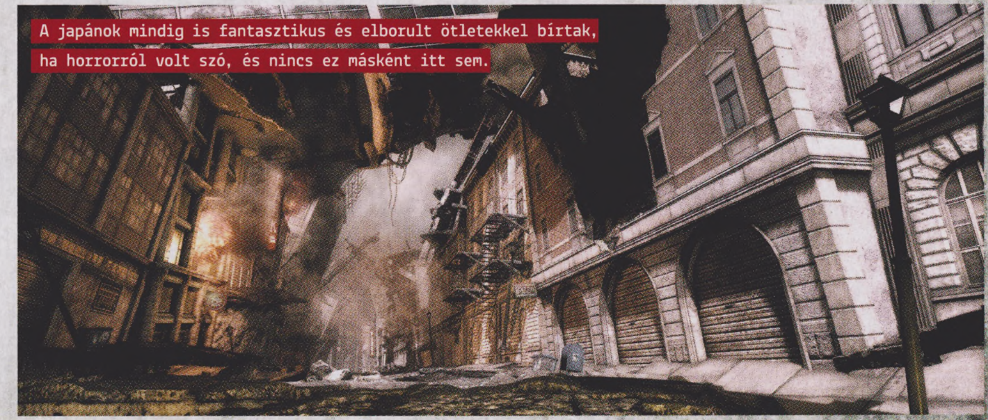
**STÍLUSMINTA**

**Resident Evil 4**
2005 (CAPCOM)

**Shadows of the Damned**
2011 (EA)

## CSÖRRENŐ CSONTOK, RIASSZATOK!

Hogy akkor mégis mi számít az Evil Within erősségének? Természetesen a játékmenete. Egy percre sem okoz csalódást, az első pillanattól az utolsóig azt szállítja, amit a Resident Evil 4 óta éhesen hagyott rajongók várnak tőle. Ez kérem igazi túlélőhorror, amit időnként feldobnak egy kis akcióval, az arányok keveréke viszont csak nagyon ritkán lőttyen túl a képzeletbeli pohár száján, elkerülve, hogy a program Amnesia-szerű agyterrorrá, vagy épp mezei lövöldözős játékká változzon (ugye, Resident Evil?). A TEW-ben mindig óvatosan kell bánnunk a lőszerrel, a pályákon flangáló különféle rémlényeket pedig ajánlott elkerülni,

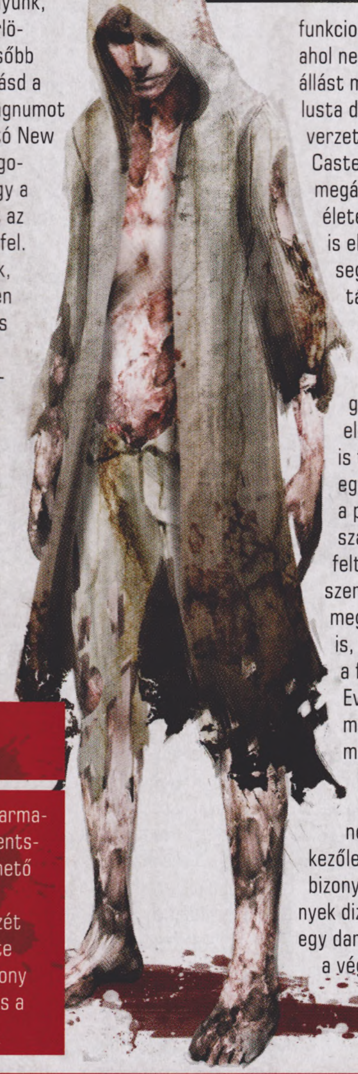


A japánok mindig is fantasztikus és elborult ötletekkel bírtak, ha horrorról volt szó, és nincs ez másként itt sem.

ugyanis még a leggyengébb, bezombult figura is komoly veszélyt jelent Sebastian testi épségére. A játék elején választhatunk a Casual és a Survivor nehézségek között – de eszetekbe ne jusson előbbit elindítani, mert az Evil Within közepes szint felett érzi igazán elemében magát! Survivor fokozaton az első három fejezet még gyerekjátéknak tűnik, a negyediktől viszont forrósodni kezd a talaj, hogy a tizedik felvonás végül minden sűrített maradványával együtt önthesse fejünkre a vérben és agyvelőben főzött erőszakszószt. Nyami!

Sebastiant – a stílustól megszokott módon – külső nézetben terelgetjük a pályán, ami szinte mindig tele van lopakodást segítő tereptárgyakkal, objektumokkal. Ha leguggolunk, lépteink hangtalanná válnak, a fejünk felett pedig egy szemet formázó ikon jelzi, hogy a közelben ólálkodó lények látnak-e vagy sem (alapból ez a funkció ki van kapcsolva). Az észrevétlen közlekedés a TEW egyik nagy „találmánya", amit a korábbi túlélőhorror-játékok valahogy nem igazán alkalmaztak – legalábbis nem a AAA-kategóriában, ugyanis a független fejlesztők már rég előrébb járnak ezen a téren. Azonban míg egy Amnesiában vagy Outlastben nincs esélyünk szembeszállni a gonosszal, addig az Evil Withinben gyilkos szerszámok egész sora áll rendelkezésünkre. Bár eleinte csak egy pisztolyunk, egy sörétes puskánk és egy mesterlövészfegyverünk van, nem sokkal később találunk egy multifunkcionális íjat (lásd a mellékelt szövegdobozt!) és egy Magnumot is. Sőt, a végigjátszás után indítható New Game Plus olyan exkluzív nyalánkságokat tartogat, mint a rakétavető vagy a gépfegyver, e játékszereket viszont az első alkalommal még nem oldhatjuk fel. Skuló viszont nem sok akad hozzájuk, a játék igyekszik pont akkor és éppen annyi muníciót biztosítani, amikor és amennyire mindenképp szükségünk van. Végső esetre pedig ott a közelharc, ami ez esetben szánalmas csapkodást jelent – és persze a futás, ami szégyen, de hasznos.

Sebastian egyébként valószínűleg lógott a tesiórákról, mert eleinte csak három másodpercig képes sprintelni. Még jó, hogy a pályákról bizonyos tükrös szobákon keresztül egy amolyan központként (MMO-s nyelven mondva „hubként") funkcionáló kórházba teleportálhatunk, ahol nemcsak az ellenőrzőpontokon túli állást menthetjük el, de fejleszthetünk is lusta detektívünk képességein és fegyverzetén. Egy maximumra felturbózott Castellanos 10 másodpercig képes megállás nélkül rohanni, 150 százalékos életereje van, és akár tíz gyufaszál is elfér a zsebében. Ez utóbbi nagy segítség, mert az ellenfelek kiiktatása nagyon sok lőszert és mázlit igényel, így érdemes a földre került csúfságokat nemes egyszerűséggel felgyújtani, vagy a környezet gyúlékony elemeit lángba borítani, elérve, hogy a zombiszerű rémségek is tüzet fogjanak. A taktikus játék egyébként hangsúlyos szerepet játszik a programban, egy adott szakaszt számtalan módon abszolválhatunk, feltéve, ha ismerjük a szabályokat és szeretjük használni az agyunkat. Persze megpróbálkozhatunk a rambózással is, de jobban tesszük, ha a lőszert a főellenfelekre tartogatjuk. A The Evil Within bossai egytől egyik kiváló munkák, és bár mindegyik találkozás más, picit zavarba ejtő, hogy egyes lények azután is visszatérnek, hogy egyszer már elintéztük őket. Na, nem mintha ez baj lenne, épp ellenkezőleg, csak fokozza a feszültséget és a bizonytalanság érzését. Ami pedig a szörnyek dizájnját illeti, a széffejű Keepertől egy darabig tuti nem fogtok tudni aludni, a végső leszámolásnál grandiózusabb mészárszéket pedig még soha nem láthattatok horrorjátékban.



## LÉGY JÓ MINDHALÁLIG

Az Evil Within egyik legérdekesebb fegyvere az Agony Bow nevű íjpuska, amivel a harmadik fejezetben találkozunk először, és ami a játék utolsó szakaszában a legutolsó mentsvárunkká válhat. A szerszám fejlesztései annyira nem sarkalatosak, a hozzá készíthető nyilak viszont annál fontosabb szerepet játszanak. Készíthetünk robbanó, sokkoló, fagyasztó és sima fizikai sebzést okozó lövedékeket, melyekhez a pályákon szerteszét heverő szerszámosládák és lebontható csapdák szolgáltatják az alapanyagot. Eleinte hajlamosak lehetünk csak a robbanófejes vesszővel szórakozni, és tény, hogy az Agony Bow sebzése azzal a legnagyobb, de ugyanakkor érdemes elgondolkodni a sokkoló és a fagyasztó nyilak hasznosságán is, ugyanis sokszor tehetnek életmentő szolgálatot.

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### HASZNÁLD A KÖRNYEZETET

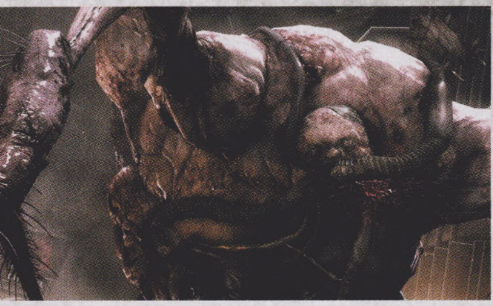
A The Evil Within pályái tele vannak interaktív elemekkel, úgymint felgyújtható szalmakazlak, távolról aktiválható csapdák, vagy szétzúzható, alternatív útszakaszokat blokkoló gerendák. Első végigjátszáskor az ember hajlamos elmenni ezek mellett, pedig ha körültekintően játszotok, nagyon sok bosszankodástól kímélitek meg magatokat. Ja, és a földön fekvő hullákat mindig vizsgáljátok meg!

### OKOSAN A GYUFÁVAL

Bár a játék figyelmeztet rá, hogy a földre került ellenfelektől csak a tetemük elégetése után leszel biztonságban, ez nem egészen igaz. Ha egy lény feje hangos csattanás kíséretében robban szét, vagy valamilyen tárgyat (lőszer, injekció) dob, akkor teljesen felesleges pazarlás elégetni a tetemét. Ugyanakkor, ha a többi dög a holttest felé botorkál, gyújtsd fel, mert a többiek is tüzet fognak tőle.

### FEJLESSZ ELŐRE

Castellanos nyomozó öklei eleinte nem sok hasznot hoznak, gyenge kapálózása pedig csak a legutolsó fejlesztési szinten válik használhatóvá, mikor is 240%-os sebzési bónuszt kap az ütés. Ugyan akkor sem válnak gyilkos fegyverré kedvenc zsarunk mancsai, de a neked háttal álló, kisebb ellenfeleket egy csapással leterítheted, hogy csak egy gyufaszál kelljen végleg megszabadulni tőlük.



Természetesen pont a lapzártánkat megelőzően érkezett meg a PC-s patch, amiben már kikapcsolható a fekete sáv és kilőhető a 30 fps-re rögzített képfrissítés.

**NE FÉLJ, FÁJNI FOG!**

Bár ez idáig remekül hangzik, van egy icipici bökkenő: a The Evil Within játékmechanikája egyszerűen túl régimódi ahhoz, hogy egy Amnesián edződött játékost megrémísszen. Mivel a harc csak annyira elkeseredett, hogy azért még megnyerhessük a csatát, nem érezzük a játék alatt azt a nyomást, amit az indie alkotók legijesztőbb alkotásai óta megszoktunk. Azt is mondhatjuk tehát, hogy a TEW az ingerküszöbünk alatt marad, amit a Tangónál is érezhettek, mert teletömték vérrel és brutális jelenetekkel a játékot. Nem túlzás kijelenteni, hogy a The Evil Within az egyik legerőszakosabb program, amit valaha láttam, s bár a nonstop vérengzés nem válik öncélúvá, közel jár a nyers polgárpukkasztáshoz. Ha nem lenne a kiváló pályatervezés és a hihetetlenül változatos helyszínpaletta, biztos, hogy hamar

**Mikami Sindzsi, a Resident Evil-sorozat legendás alkotója ezúttal is maximálisan kitett magáért, de hogy lesz-e ebből franchise, azt nem tudni.**

ráunnánk a programra. Persze így sem ússzuk meg a kísérletezést és az új stratégiák folyamatos feltalálását, mert a TEW már-már Dark Souls szintűen olcsó trükkökkel intéz el bennünket. A gyakori mentési lehetőségnek köszönhetően a játékélmény sohasem válik elviselhetetlenül idegesítővé, de tény, hogy a sok próba-szerencse szakasz, illetve az együttes bossok meglepően magas aránya (talán az összesnek van egy azonnali halált okozó támadása) okot adhat a frusztrációra. Abban az esetben legalábbis mindenképp, ha sosem játszottál a műfaj nagy klasszikusaival, és ahhoz szoktál, hogy egy játék akkor is fogja a kezed, amikor az ördög szemébe nézel.

**VÉRBEN FORGÓ ÍRISZ**

És ha már szóba jött a villás-patás vérben forgó tekintete, érdemes beszélni kicsit a benne csillogó borzalomról, na meg az azt felizzító technológiáról. A The Evil Within az id Software id Tech 5 nevű engine-jét használja; azt a motort, amivel a Rage kápráztatott el minket annak idején, s mellyel a svéd Machine Games tavasszal életre keltette a Harmadik Birodalmat a legfrissebb Wolfensteinben. Sajnos azonban ez a technológia nem a legfrissebb, ami a TEW-en is meglátszik itt-ott. A textúrák késve töltődnek be, a karaktermodellek meglepően szögletesek, az animációk pedig a valódi színészek testmozgásának rögzítése ellenére sem minden esetben gördülékenyek. Ugyanakkor a fények és árnyékok játéka, valamint az azt kiegészítő, döbbenetes művészi tervezés összességében az év egyik legszebb játékává teszik az Evil Withint. Szó sincs olyan hihetetlenül életszerű látványról, mint a Ryse esetében, de az biztos, hogy a Silent Hill-sorozat szerelmesei elégedetten fognak bólogatni.

Ráadásul a már említett, változatos helyszínek más-más hangulatot kölcsönöznek a játéknak, melyek között az átmenet a teljesen szürreális összefonódások ellenére is gördülékenynek fog hatni. Diliházból templomba, onnan temetőbe, majd egy mészárszékre jutunk, és ez még semmi, látva a későbbi pályák eszelős jeleneteit. Mindehhez pedig hosszú ideje példátlan kiszámíthatatlanság járul. Előfordul, hogy a biztos pontnak hitt kórház teljesen megőrül, máskor pedig egy-egy lény vagy főszörny vált taktikát egy szempillantás alatt. A zene csak tetézi a fantasztikus atmoszférát: általában nagyzenekari szólamokat hallunk a háttérben, néha felcsendül a lüktető basszus, a főtéma pedig Claude Debussy impresszionista zeneszerző Clair de Lune című műve – egyszerűen tökéletes az összhang.

De hogy azért moroghassunk is egy csöppet: a szinkronon bizony dolgozhattak volna még a Tangónál, mert az angol nyelvű színészek csak a 4.-5. fejezet környékén jönnek bele a szerepükbe, eleinte pedig kínos hallgatni, ahogy nyögdécselnek és okoskodnak. Sajnos van azonban ennél problémásabb faktor is, méghozzá a japán játékoknál gyakran elszúrt irányítás. Az Evil Within bár nem vezérelhetetlen, tény, hogy zavaró kameranézetet használ, amin csak ront az erőltetett 21:9-es képarány. Néha egyszerűen nem látni eleget a képernyőből, s noha idővel megszokjuk a dolgot, azért elég nehéz megmondani, miért kell 2014-ben leírnom, hogy a TEW kontrollmechanizmusa csiszolásra szorult volna.

**MERÜLJ EL A SÖTÉTBEN!**

Persze van egy magyarázat erre is: ezt a játékot olyan embereknek készítette a Tango Gameworks, akik pontosan ilyen élményre vágynak immár tíz éve. A túlélő-horror-játékok szinte sosem a jó kamerakezelésről, a minőségi szinkronról, vagy a fair nehézségről voltak híresek, így végső soron bizarr, anakronisztikus tiszteletadásnak is fel lehet fogni a The Evil Within hibáit. Ettől persze még nem mehetünk el felettük szó nélkül, de megbocsátók lehetünk. Főképp úgy, ha megnézzük, mekkora tartalmat kapunk a pénzünkért. A Tango játékát elsőre 18 órámba telt befejezni, majd rögtön ugorhattam neki a New Game Plusnak, és ha egy nap ráunok, kipróbálhatom magam a brutális Nightmare vagy AKUMU fokozatokban – utóbbi arról híres, hogy Sebastian egyetlen ütéstől fűbe harap. Továbbá nézegethetem a karaktermodelleket a 3D-s galériában, és várhatom a letölthető epizódokat, újabb rémálmokért. Igaz ugyan, hogy a TEW nem olyan félelmetes, mint korunk legelrettentőbb horrorjátékai, és hogy vannak kortalan gyermekbetegségei, amiket csak a tapasztalt játékosok tudnak elfogadni, viszont ez az a játék, amit mindenki várt Mikami Sindzsitől. Egy olyan alkotás, ami önmagában sokkal jobb Resident Evil lett, mint bármely hivatalos felvonás az utóbbi tíz évben.

**ÉRTÉKELÉS**

CHOCHO

**GÉPIGÉNY**

Négymagos CPU, 4 GB RAM, 1 GB SM 4.0 DX11 VGA, 50 GB HDD, Win 7 64 bit / Windows 8.1

A The Evil Within egy szerelmeslevél a klasszikus horrorjátékok rajongóinak címezve. Ha régen szeretted a stílust, ezt a játékot muszáj kipróbálnod.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

**PRO**

**Kiváló hangulat, gazdag tartalom, remek főellenfelek és igazi túlélőhorror játékmenet. Mi kell még?**

**KONTRA**

**Hát, ha félni is tudnánk, az nem ártana, illetve a kamerakezelés is lehetne jobb.**

**83%**

**ROHANJ!**

**A The Evil Within nem egy Silent Hill, ahol a harc csak ritkán elkerülhetetlen. Annak ellenére, hogy a program nem akciójáték, többször futsz bele olyan szakaszokba, amikor muszáj kiosztanod pár pofont. Ugyanakkor, ha az adott területen lopakodni is lehet, keresztül is vágtathatsz a zombik között, mert pár méter után nyomodat vesztik. És akkor is érdemes elszaladni, ha takarékoskodni szeretnél.**

**MESTERLÖVÉSZ FTW**

**A puska és a csutkára fejlesztett revolver mellett a mesterlövészfegyver az a készség, amit a legtöbbet fogsz használni az Evil Withinben. Mivel már egy kevés kritikussebzés-fejlesztés után is jelentősen nő az azonnali halált okozó lövések aránya, érdemes a lőszert a főellenfelekre tartalékolni. Fejleszd a hordozható lőszer mennyiségét és az újratöltési időt! Ez a fegyver meghálálja a törődést.**

**CSAPDALES**

**A pályákon elszórt csapdák fontos elemét képezik az Agony Bow íjpuskához gyártható nyilaknak. Érdemes egy megtisztított pályaszakaszt körbejárni lebontható kelepcék után kutatva, de persze csak akkor, ha már találtál egy könnyen megközelíthető mentési pontot, hogy biztosan ne vesszen kárba a fáradozásod. A kész vesszőkkel ellentétben az alkotóelemek nem foglalnak helyet a tárgylistában.**

**BÍZZ A TÁRSADBAN**

**Az Evil Withinben akad pár olyan szakasz, ahol a társad, Joseph is melléd szegődik. A látszat ellenében viszont szó sincs pesztrálós feladatról: a koma hathatós segítség, aki sok sebzést bír, gyógyszer nélkül is gyógyítható, és végtelen mennyiségű lőszere van. Ha tehát forrósodik a talaj, hagyd, hogy Joseph rendet vágjon helyetted, és csak arra figyelj, hogy időnként felgyógyítsd picit.**

# J.U.L.I.A.
## Enhanced Edition

[ÍRTA KREDENC] **Nem mindig kell megváltani a világot, néha elég, ha az ember szívvel-lélekkel készít valamit, és azt mások is észreveszik. Márpedig a J.U.L.I.A. ilyen – igaz, ehhez öt év és a közösség támogatása is kellett, ám nem volt hiábavaló a befektetett nem kevés munka, idő és pénz...**

Nagy összegben mernék fogadni arra, hogy olvasóink 99,9%-a nem hallott a CBE Software J.U.L.I.A. című puzzle-kalandjátékáról, ami persze érthető, hiszen bár a játék mindössze két éve jelent meg, meglehetősen radar alatt repült. Jelen értekezés tárgya e mű tökéletesített változata – bővebben minderről külön dobozban olvashattok, és miután az „elsőszülöttet" úgyis kevesen ismerik, az új gyermeket saját jogán fogom bemutatni, nem összehasonlítva kistesójával.

### JÚLIA NEM AKAR A FÖLDÖN JÁRNI...

A J.U.L.I.A.: Among The Stars tehát egy kalandjáték, amely azonban nem a megszokott alapokra épül – itt leginkább nyomozni kell, különféle puzzle-ket, minijátékokat megoldani és végrehajtani. Mielőtt azonban a mechanizmusba belemélyednénk, fussuk át a sztorit, amely klasszikus sci-fi elemekből építkezik. A 22. században járunk, a történet egy csillagközi űrszonda fedélzetén indul, ahol főhősnőnket, az asztrobiológus Rachel Mannerst hibernációból ébreszti fel Julia, a járművet felügyelő mesterséges intelligencia, miután egy meteorzápor megrongálja a hajót. Első feladatunk tehát a veszélyhelyzet elhárítása, ezután viszont kiderül, hogy egyedül vagyunk, az expedíció (melyet egy titokzatos rádiójel kivizsgálására küldtek egy idegen naprendszerbe) többi tagja a közeli felszínen felépített állomáson tevékenykedik. A hajót egyébként ezután sem fogjuk elhagyni, egy Mobot nevű önjáró (szintén saját személyiséggel bíró) kutatóeszköz lesz a kezünk, fülünk és szemünk; landolás után nem sokkal szembesülünk a ténnyel, miszerint évtizedekig voltunk lefagyasztva, a planéta felszíne sugárszennyezett, társaink pedig mind halottak – ám legtöbbjükkel nem a radioaktivitás végzett, hanem egy-egy fejlövés... Innentől kezdve aztán jöhet a detektívmunka: összegyűjteni és elemezni minden nyomot az állomáson, elolvasni a naplóbejegyzéseket, megtudni, mi lett az expedíció sorsa – az ő nyomukban járva bejárjuk az ismeretlen galaxis többi bolygóját is, mind több sötét titokra bukkanva.

**ADATOK**

KIADÓ
**CBE Software s.r.o.**

FEJLESZTŐ
**CBE Software s.r.o.**

MŰFAJ
**kalandjáték**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Machinarium**
2009 (AMANITA DESIGN)

**Lifeless Planet**
2014 (STAGE 2 STUDIOS)

Ebből a rezüméből gondolom már mindazok számára, akik járatosak a tudományos-fantasztikus irodalom és filmművészet alapvetéseiben, kiderült, hogy olyan nagy meglepetésekre azért nem kell számítani, tényleg minden fordulat ismerős lesz innen-onnan – ám ez nem baj. A játék így inkább hasonlít egy Columbo-epizódra, ahol már az elején kiderül, ki a tettes, ránk a felfedezés és a nyomozás öröme vár, a mozaikdarabkák összeillesztése, a reveláció, ahogy feltárul előttünk a végső kép, a végső megoldás. Sőt, a végén még egy komoly döntéshelyzet elé is kerülünk, amely méltóképpen koronázza meg munkánkat és kalandjainkat.

### NINCS SEMMI BAJ, NEM IS KÉRDEZŐSKÖDÜNK...

Ezek a kalandok, mint említettem, szintén egyszerű alapokra épülnek. Minden helyszínt alaposan át kell fésülni (van mankógomb az interakciós pontok

felvillantására), legfőképpen kódkártyákért, nyomokért (melyeket egy külön felületen kielemezhetünk), illetve adattárolókért. Utóbbiak megnyitásához jelszó is kell, melyekre szintén adatgyűjtéssel tehetünk szert, de egy szimpla (a jól ismert Akasztófa-játékra hajazó) hackeléssel is behatolhatunk. A megszerzett információkat a játék naplózza, bár nem mindent, ezért nem árt odafigyelni és memorizálni, sőt feljegyezni a fontosabb dolgokat (itt azért kicsivel több segítséget elviseltem volna). A szálak felgöngyölítése érdekében

A feladványok nagyobb része egyébként ezekhez hasonlóan ismert puzzle, amelyeken vagy logikával, vagy próbálgatással egy rutinos kalandozónak nem nehéz túljutni. Számomra egyébként egy nyelvi feladvány vitte el a pálmát: a játék vége felé a sztori alapvetéseit kell újraalkotnunk háromfelé vágott mondatokat összeragasztva, majd ezeket megfelelő sorrendbe állítva. Itt le lehet mérni, hogy ki mennyire figyelt az „órán", ami azért a meglehetősen sok mozzanatot és számtalan nevet tartalmazó történet, no meg az eléggé hosszú, első

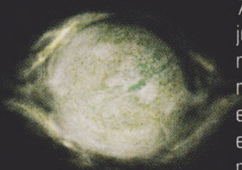
**Az eredetileg Enhanced Edition alcímet viselő játék neve a végleges változatra már szimplán Among the Stars lett.**

meg kell látogatnunk a helyszínül szolgáló galaxis hét planétáját, és pozitívum, hogy kötelező sorrend nincs, szabadon dönthetjük el, merre indulunk – ha elakadunk, átrepülünk egy másik bolygóra, és ott folytatjuk a kutatást. Bizonyos pontokon azonban csak akkor tudunk továbblépni, ha Mobot barátunkat egy-egy részegységgel továbbfejlesztjük; az ezekhez szükséges tervek megtalálása szintén ránk vár, ahogy maga a „kraftolás" is. Ez persze egy újabb, jópofa minijáték: a kapcsolási rajz alapján kell megépítenünk az elektronikát úgy, hogy az egyes alkatrészeket összekötő elemekből csak adott számú és formájú (egyenes vagy kanyar) áll rendelkezésünkre, ami sok esetben bizony nyitott gondolkodást és jó problémamegoldó képességet kíván, ez pedig ugye zene a műfajt kedvelők fülének.

nekifutásra akár 8-10 órát is felemésztő játékidő tükrében nem egyszerű feladat, de felettébb élvezetes. Hozzáteszem, ez a rész teljesen opcionális, a siker felett érzett örömön túl csak egy achievementet kapunk érte – ám aki most hiányos angoltudás birtokában fellélegzett, annak azért annyit, hogy nem árt Shakespeare nyelvét ismerni, nemcsak azért, hogy megértsd a „mesét" (és élvezd a három főhős, Rachel, Julia és Mobot valóban jó kémiával átitatott dialógusait), de akad egy-két olyan kulcsfeladvány, ahol bizony szükség lesz erre.

### ÁMULDOZUNK...

A sztori tehát rendben van, a feladványok is, már csak a körítésnek kellene stimmelnie. Nos, a feltételes módot nyugodtan félretehetjük, Julia ugyanis szép, sőt



helyenként egészen gyönyörű. A játékot 720p-ben és 1080p-ben is elindíthatjuk (alacsonyabb felbontás nincs is!), és a művészi igényességgel megrajzolt, 3D-ben renderelt helyszínek legtöbbje bizony simán elmehet háttérképnek is. Sőt! A srácok nem elégedtek meg állóképekkel, a sztorit kiváló minőségű átvezető animációk gördítik előre, amelyek közül jó pár láttán eltátottam a számat. Mindez a remek (bár helyenként kissé monoton) zenének és a szintén dicsérhető szinkronnak hála sokat hozzátesz a hangulathoz, amely képes beszippantani az embert, a kissé sablonos történet és az ismétlődő feladványok ellenére is. Ha pedig hozzáteszem, hogy az egész tulajdonképpen két cseh fiatalember, Jan Kavak és Lukáš Medek munkája, a forgatókönyvtől a programozáson át a grafikáig és hangzóanyagig, akkor csak megemelhetem a képzeletbeli kalapomat előttük (főleg, hogy előbbi négygyermekes családapa...). A brnói fiúk ráadásul játékukat az ingyenes Wintermute Lite motorra építették úgy, hogy saját eszközkészletet írtak a patinás erőforrás alá, megfeleltetve a modern korok kihívásának, és ezt a segédprogramot ingyen és bérmentve le lehet tölteni a honlapjukról.

### HA LEBEG, HÁT LEBEG, NAGY DOLOG, MI IS MEGYÜNK...

A J.U.L.I.A.: Among The Stars iskolapéldája annak, amikor egy fejlesztő tudja, mit akar létrehozni, megvan hozzá a kellő tudása és elhivatottsága is, és az egészbe még a szívét is belerakja. Nyilván nem tökéletes, de nem is várjuk el tőle, és ismétlem: két ember áldozatos munkájának gyümölcséről van szó, ami tényleg megsüvegelendő. Ha szereted a sci-fit és a kalandjátékokat, ne hagyd ki a CBE Software alkotását, mert ez valóban egy olyan cím, amit jó szívvel lehet ajánlani a műfaj kedvelőinek. Julia most is a radar alatt repül az év végi zuhanóbombázás közepette, mégis érdemes észrevenni, mert több lélek van benne, mint egyes szériagyártott tucatmunkákban. És már csak ezért is megérdemli a bizalmat.

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Kétmagos CPU, 1 GB RAM, 1280x720-as felbontást támogató VGA 128 MB VRAM-mal, 3 GB HDD.

Szívvel-lélekkel készített, kellemes sci-fi sztorira épülő puzzle-kaland nagyszerű audiovizuális körítéssel, amely jó szívvel ajánlható a műfaj kedvelőknek.

GRAFIKA: **84%**
HANG: **79%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

**PRO**

**Remek látványvilág és zenei anyag, jó szinkron, ötletes feladványok, dicsérhető sztori...**

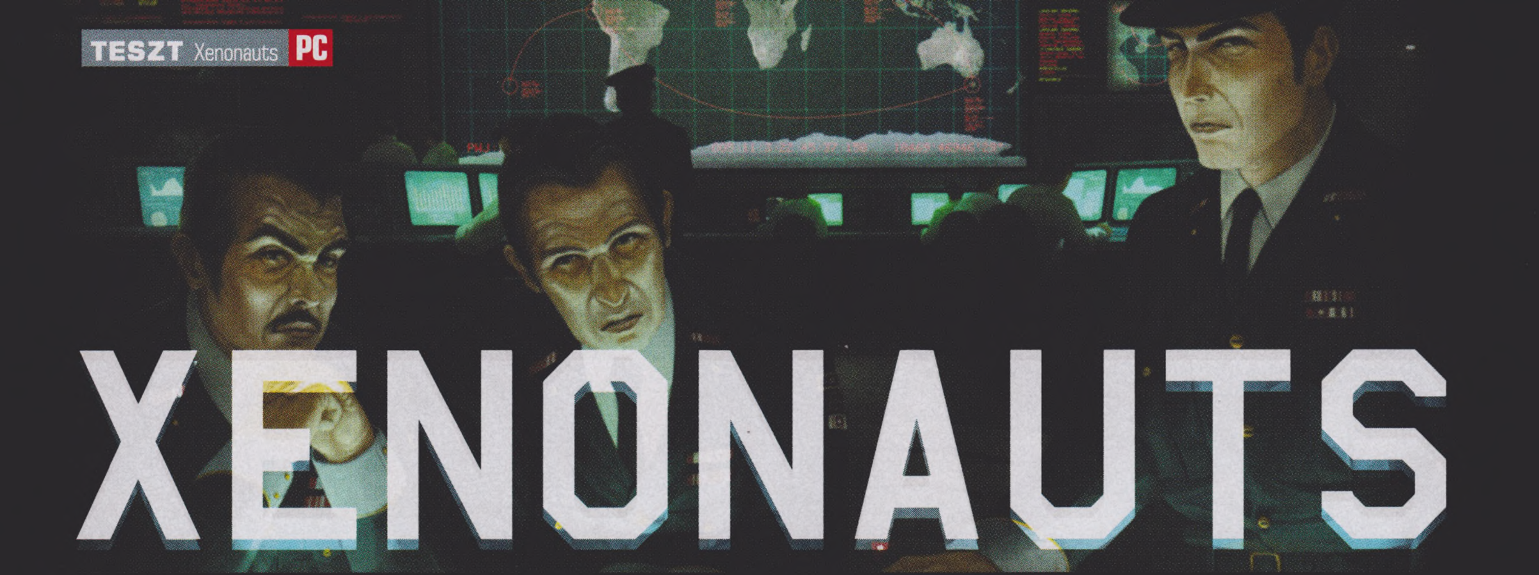
**KONTRA**

**...ami kissé sablonos, de ennyi még bőven belefér.**

**85%**

## EGY REBOOT TÖRTÉNETE

Ahogy a cikkben is említettem, a J.U.L.I.A. című kalandjáték 2012-ben jelent meg (háromévnyi fejlesztést követően; a CBE Software első munkája amúgy a szintén kellemes Ghost in the Sheet volt), közepes/jó értékeléseket és két Aggie-díj jelölést begyűjtve. A kétfős, Jan Kavak és Lukáš Medek alkotta brnói csapat azonban maga sem volt teljesen elégedett a művel, ezért elhatározták, hogy kicsinosítják azt – az első tervek ugyanis csak egy Enchanced Editionről szóltak, amelyhez a tőkét közösségi kalapozással kívánták előteremteni az Indegogo portálon. Mindössze 5000 dollárt kértek, ám ennek közel háromszorosa,14.200 gyűlt össze, ami azt jelentette, hogy nemcsak a grafikát javíthatják ki, hanem a sztorit is átgyúrhatják, és a nem jól sikerült feladványokat is kicserélhetik. Ennek végeredménye a J.U.L.I.A.: Among The Stars, „akire" nyugodtan elmondhatjuk, hogy igazi szerelemgyerek.



# XENONAUTS

[IRTA KREDENC] **NEHÉZ TERHET VESZ MAGÁRA AZ, AKI EGY MŰFAJ LEGNAGYOBB KLASSZIKUSA, A JÁTÉKIPAR EGYIK LEGMEGHATÁROZÓBB ALAPMŰVE ELŐTT SZERETNE TISZTELEGNI EGY SAJÁT ÉRTELMEZÉSSEL. A GOLDHAWK MÁR AZ ELHATÁROZÁS MIATT MEGÉRDEMLI AZ ELISMERÉST, HOGY AZTÁN ÖSSZE IS HOZTÁK A DOLGOT, RÁADÁSUL NEM IS VALLOTTAK KUDARCOT VELE – NOS, AZ VÉGKÉPP MEGSÜVEGELENDŐ.**

Isten malmai lassan őrölnek, az indie játékfejlesztésé pedig még lassabban. Miután Julian Gollop legendás játéksorozata, az X-COM kézen-közön elveszett, a nyomában járó klónok közül pedig leginkább a cseh Altair Games UFO-szériája említhető fel, az ezredfordulóra úgy tűnt, végleg lezárul egy korszak, hiszen a játékipari trendek se kedveztek a lassú, szöszölős, taktikus stratégiai címeknek. Egy londoni független csapat, a Goldhawk Interactive ezt a rádiócsendet törte meg, amikor 2009 elején bejelentették: nekiállnak egy, a klasszikus alapmű előtt tisztelgő játék elkészítésének. Sok minden megvolt ehhez a projekthez – elkötelezettség, a nagynevű elõd imádata, szaktudás –, egyedül a pénz hiányzott. A srácok először előrendeléses rendszert üzemeltek be, majd a Kickstarter beindulásával levezényeltek egy sikeres gyűjtést is, végül hosszas csiszolgatás után tavaly nyáron a Steam korai hozzáférés programjába is beszálltak. Arról már nem ők tehetnek, hogy a 2K és a Firaxis beelőzte őket...

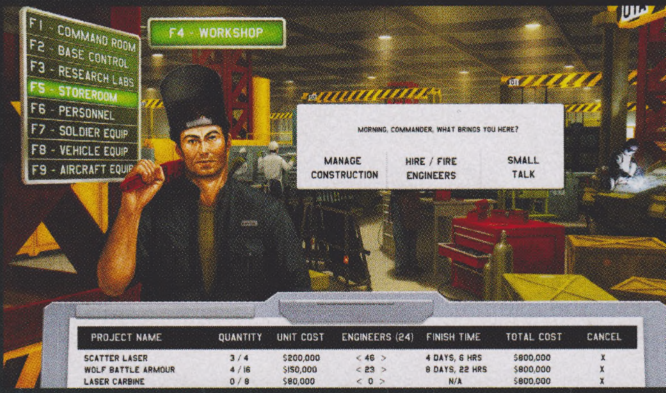
### HELLÓSZIA, NEM ISMERJÜK MI EGYMÁST?

De jól van ez így, ugyanis az újkori XCOM és a Xenonauts jól megfér egymás mellett. Előbbi ugye a modern kor játékosait szólítja meg, akik nem akarnak mindenféle mikromenedzseléssel bajlódni, gyors, pörgős, egyszerűen kezelhető játékot igényelnek. Aki szerint ez a legenda meggyalázása, nos, az vagy elővesz a mai napig utánozhatatlan élményt nyújtó klasszikust, vagy befizet a Goldhawk játékára. A Xenonauts ugyanis le sem tagadhatná múzsáját – gyakorlatilag egy az egyben az eredeti X-COM, persze saját anyagból dolgozva, és jó pár elemében újragondolva. A srácok tulajdonképpen fogták az alapművet, kiszedték belőle azon részeket, amik nem voltak fontosak, átgyúrták azt, ami szerintük nem volt jó (ilyen az egyszerűbb bázismenedzselés), és megtartottak mindent, ami működött, elsősorban és legfőképpen is a véresen izzasztó taktikai játékmódot.

A játék gusztusos főmenüvel nyit, a nehézségi szintek is ismerősek lesznek (igen, még Iron Man opció is van a mazochistáknak), aztán mindenféle átmenet nélkül belecsap a lecsóba. Ez mondjuk elég meredek kezdés – az oké, hogy intróra nem futotta a büdzséből (fájdalomdíj gyanánt kapunk egy 80 oldalas regényt Lee Stephen tollából, ami betölti ezt a funkciót), de azért a tutorial kispórolása eléggé önveszélyes; bár van pár felugró tájékoztató arról, hogy éppen mi is az előttünk álló feladat, plusz az indítóablakból elérhető egy „Quick Start" PDF is, aki most ismerkedik az XCOM-féle játékokkal, az bizony eléggé elveszett lesz. Aki a Firaxis-féle újragondolás után indítja el, már kicsivel szerencsésebb, akinek pedig a fejében ott él még a '94-es ős, az otthon érzi magát – bár szerintem ők lesznek kevesebben...

**Ha az XCOM: Enemy Unknownt könnyűnek vagy sekélyesnek találtad, akkor a Xenonauts lesz számodra a tökéletes játék.**

Szóval az alapok ugye ismerősek: a Földet idegenek támadják meg (ezúttal 1979-ben, hogy azért ne minden legyen ugyanaz), a mi feladatunk pedig nemzetközi támogatással egy bázis felállítása, a fenyegetés elhárítása, és az emberiség megmentése. Fő játszóterünk a Geoscape a Föld térképével, ahol először fel kell építenünk a főhadiszállást egy tetszés szerinti helyen (lehetőleg úgy, hogy több nemzetet is levédjünk); ennek metódusa a klasszikust idézi, azaz egy rögzített méretű (6x6 egységnégyzetből álló) alaprajzot kapunk, amelyre elhelyezhetjük a megfelelő épületeket (hangár, radar, labor, műhely stb.), melyek felhúzása pár napot és jelentősebb tőkét igényel. Ezután nekiláthatunk a melónak: kutatások végzése, a felszerelés legyártása, és persze a katonák toborzása, illetve a meglévő állomány felszerelése. Aztán várunk, hogy megjelenjen az első csészealj (az időt itt is fel lehet pörgetni), ráküldjük az F17-eseket, és ha sikerül lelőnünk, a becsapódás helyére máris mehet a kommandó, hogy a terepen próbára tehessük minden taktikai és stratégiai érzékünket. Sőt, még előbb!




A bázismenedzselés a Xenonautsban is a játékmenet egyik legfontosabb része.

### VADÁSZAT A SZÜRKE EMBERKÉKRE

Nagyon jó ötlet ugyanis, hogy az ufók és a harci gépek randevújának nemcsak tétlen szemlélői lehetünk, de aktív

**ADATOK**

KIADÓ
**Goldhawk Interactive**

FEJLESZTŐ
**Goldhawk Interactive**

MŰFAJ
**stratégia**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**XCOM: Enemy Unknown**
2012 (TAKE-TWO INTERACTIVE)

**Halfway**
2014 (CHUCKLEFISH)

# TIPPEK, TRÜKKÖK

## EMBERE VÁLOGATJA

Érdemes átállítani katonáid beosztását a képességeiknek megfelelően (kattints a „meló" nevére, majd Change Role): a jól célzó (magas Accuracy) mehet mesterlövésznek, az erős (Strength) nehézfegyveresnek, hogy elbírja a technikát (a többletsúly TU-büntetést jelent). A magas HP-jú legyen Shield; ő lesz az elővéd, aki felderíti a terepet, és fedezéket nyújt a mögé beterdelő lövészeknek.

## ERŐFORRÁS-KEZELÉS

A bevetésről visszatérve első dolgod a csapat istápolása legyen: a sérülteket vedd ki az osztagból, az üres helyeket pedig töltsd fel vagy szabad bakákkal, vagy újoncokkal (jó, van 3-4 tartalékosod). Hasznos elmenteni az egyes beosztásokhoz tartozó fegyverkiosztást (a poszt nevén kattintva „Set default..."), így új embereid rögtön megkapják a megfelelő felszerelést. Ne felejtsd ki a gránátokat sem!

## TAKTIKAI 1X1

Nagyon fontos taktikai elem, hogyha egy katonát kiválasztva jobb gombbal kattintasz bárhová, embered abba az irányba fordul. Így körbe tudsz kémlelni, valamint levédheted a vélt vagy valós fenyegetés irányát is. Az ajtókat szintén jobb gombbal nyithatod, de mint minden, ez is TU-ba kerül. Éjszakai bevetésen pedig használd a jelzőfáklyákat (a gránátoknál találod őket), amelyből korlátlan készletet kapsz.

## CÉLRA TARTS ÉS TŰZ!

Ha becéloztál egy ellenfelet, jobb egérgombbal kattintva válthatsz kapás-, normál és célzott lövés módra. Ezek egyre pontosabbak, de mind több TU-t fogyasztanak el. Az interfész bal szélén lévő tolókával beállíthatod, hogy a játék vegye figyelembe a megfelelő tüzelési módot, és csak annyi lépést engedélyezzen, hogy egy lövésre maradjon még egységed. Az értékeket mind itt, mind célzásnál leolvashatod.

## HARCTÉRI ALAPVETÉSEK

A harctéren mindig kis lépésekben haladj előre, fedezéktől fedezékig, közel egymáshoz, de ne zárt alakzatban. Így azonnal reagálni tudsz a fenyegetésre, megfelelően át tudod csoportosítani az embereket, és egy nagyobb szórású tűz sem egyszerre két bakát talál el. Érdemes 3 TU-t megspórolni a lépés végére, és ezt letérdelésre felhasználni, hiszen így mind a védelemre, mind a támadásra bónuszt kapsz.

## MEDIC! MEDIC!

A sérült baka gyógyítása kissé macerás: állj a koma mellé, tedd át készletben a fegyvered helyére a mentőládát (ilyenből mindenkinél legyen!), kattints rá ballal, majd a „bezöldülő" cimborára. A gyógyítás mértékét jobb klikkel tudod állítani, minden elköltött TU adott egységet javít az illető állapotán. (Célszerű a sérülttel lépni a doki mellé, hiszen így utóbbinak több TU-ja marad, és többet tud ápolni.)

## GLOBÁLIS SAKKJÁTSZMA

A nemzetek annak függvényében adnak pénzt, mennyire foglalkozol az őket zaklató idegenekkel; ha nagyon berágnak, kilépnek a világtanácsból, négy ilyen után pedig game over. Érdemes az első bázist Észak-Afrikában felállítani, ezzel levéded Európát és a Közel-Keletet is, aztán a zabosság függvényében pár hónap elteltével mehet egy-egy bázis Közép-Amerikába és Indokínába, utóbbival Ausztráliát is lefedve.

résztvevői is. Ha ugyanis az interakciós ablakon nem az Auto Resolve gombot nyomjuk meg (ami automatikusan levezényli az összecsapást számunkra), hanem az Engage feliratút, egy afféle radarkép-nézetben magunk próbálhatjuk meg levadászni az ellenséget. Ez szintén egy izgalmas taktikai csata, ahol szabadon irányíthatjuk gépeinket, rátolhatjuk az utánégetőt, kitérő manővert hajthatunk végre – némi gyakorlás után remek szórakozást nyújt ez a minijáték is az erre fogékonyaknak.

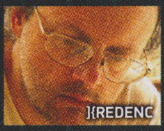
Persze az igazi móka most is a földön vár ránk. Az alapmechanika visszatér az előd rendszeréhez, vagyis adott mennyiségű időegység (Time Unit, TU) áll rendelkezésére minden bakánknak, akik ebből gazdálkodhatnak, ami bőséges taktikai repertoárt kínál, de jóval több gondolkodást is igényel a modern XCOM kétlépéses rendszerénél. Amíg el nem fogynak a pontjaid, szabadon léphetsz: előremehetsz, kinyithatsz egy ajtót, bekukucskálhatsz, ha ellenséget látsz, visszavonulhatsz, vagy ha van még pontod, be is lőhetsz egy sorozatot előtte. A fedezékrendszer nagyon jól muzsikál, a terep különféle akadályait-objektumait előnyödre használhatod ki, ami ugye újabb réteget ad az egészhez, a katonák pedig automatikusan lőnek, ha ellenség bukkan fel (bár mivel van baráti tűz, erre is figyelned kell, nehogy a viszkető ujjú baka saját, előtte térdelő társát puffantsa le). A mesterséges intelligencia szintén dicséretes (igaz, ezen a megjelenés óta kiadott kilenc patch is jelentősen javított...), ráadásul nemcsak az idegenek reagálnak megfelelően lépéseinkre, de a helyi erők is – mókás látni, ahogy egy zsaru beleenged egy tárat a rátámadó chryssal... izé, reaperbe.

### KLASSZIKUS-NOSZTALGIKUS RETRÓ

Persze azért akadnak még hibák – a véletlenszám-generátoron például lehetne csiszolni, én legalábbis nem nagyon tudom megvédeni, hogy egy jól célzó bakám 90% feletti találati eséllyel miért véti el a tőle pár méterre ágáló űrlényt, vagy hogy az a fedezék, ami meggátolt abban, hogy eltaláljak egy ellenfelet, őt miért nem akadályozta meg abban, hogy engem telibe trafáljon... Az pedig végképp védhetetlen, hogy szuperképzett katonáink miért nem képesek az ablakon át közlekedni, amikor egyéb útjukba kerülő akadályokat simán átugranak. De legalább folyamatosan

Az XCOM: Enemy Unknownhoz képest sokkal drasztikusabban módosítható a terep: komplett épületek tűnhetnek el.

### ÉRTÉKELÉS




**GÉPIGÉNY**

2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 3 GB HDD

A játék, amely közelebb áll a klasszikus X-COM-hoz, mint a Firaxis újraértelmezése, épp ezért leginkább az alapmű rajongóinak ajánlott. Nekik azonban abszolút.

GRAFIKA: **74%**
HANG: **79%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

**PRO**

A TBS-rész kiválóan muzsikál, a légi harc érdekes móka, a hangzóanyag is kellemes, a grafikának pedig megvan a maga retró bája.

**KONTRA**

A műfajszüzekkel kegyetlenül leszámol, és azért még mindig kissé csiszolatlan, itt-ott átgondolatlan.

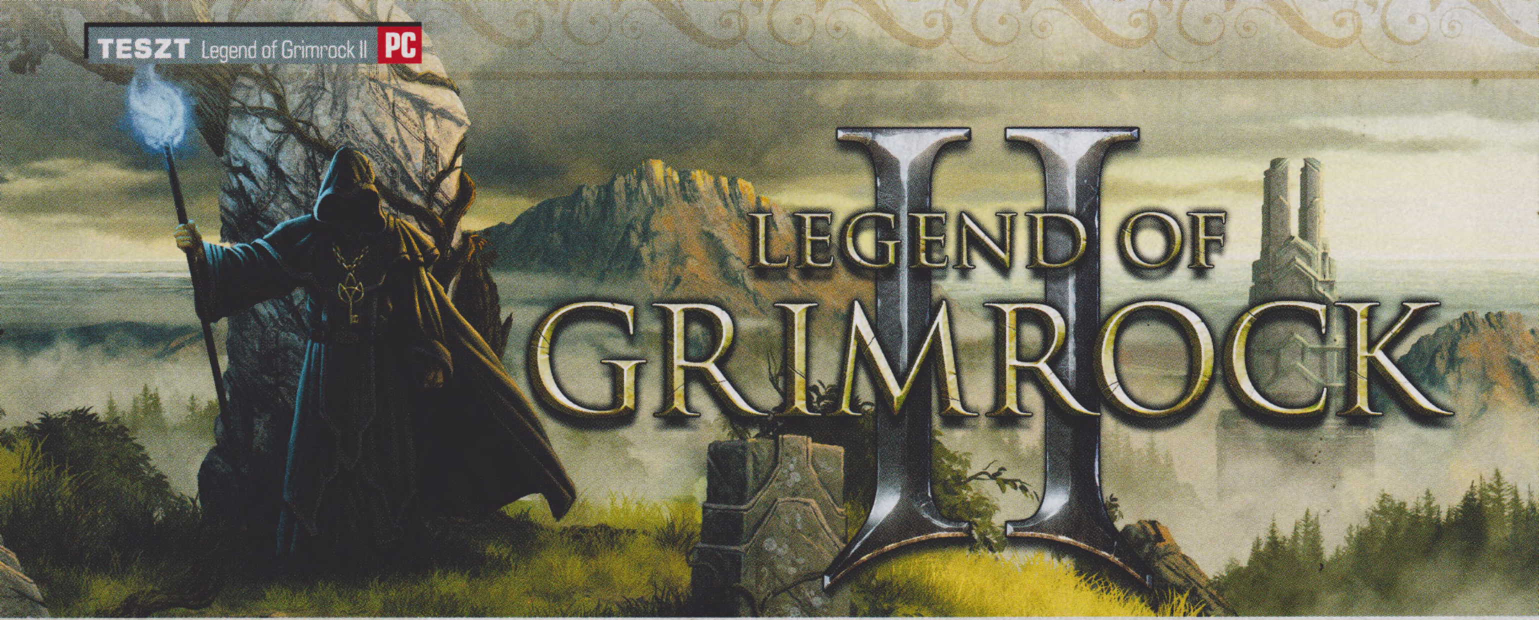
**78%**

dolgoznak a srácok az ilyen tüskék letördelésén, és ez örvendetes.

A grafika szintén érdekes kérdés. Nekem bejött, van egy afféle nosztalgikus Commandos-Desperados érzete az embernek a terepen („hála" a 2,5D-s izometrikus nézetnek), ám ugye ez ízlés kérdése – kétségtelenül nem mai darabnak tűnik a cucc, de a retró-feelinget hozza. Hozzáteszem ugyanakkor, hogy bár a helyszínek hangulatosak és jellemzőek az adott területre, kicsivel többféle nem ártana belőlük, és miután embereink sprite-ja tök egyforma, jó lenne valami jelzés a fejük fölé, hogy könnyen megtaláljuk a megfelelő bakát a hirigben. A hangzóanyag ezzel szemben remek, Aleksi Aubry-Carlson zenéje kiváló, a hangok pedig nagyon jól segítenek minket, hiszen amíg ellenfeleink láthatatlanul mozognak, csak ezekre hagyatkozhatunk, és az ufó ajtajának szisszenése, egy közelben betörő ablak, eldörrenő lövés, a sarkon túl felmorranó űrlény rengeteg információt ad, nem beszélve a suspence-faktorról.

### TISZTELETADÁS

A Goldhawk sok éves, kitartó munkája tehát meghozta gyümölcsét. A Xenonauts méltó tisztelgés minden idők egyik (ha nem „a") legjobb játéka előtt, és bár nem hiszem, hogy ebből is klasszikus válna, bátran ajánlható azoknak, akik rajongói az X-COM szériának, vagy akik az újkori XCOM-ra rákattanva szívesen bevállalnak egy jóval komolyabb kihívást. Mert ebben mindenképp vetélytársa a legendának, és ha vannak is hibái, egy-egy felemelgethető pillanatért, magáért az élményért hajlamosak vagyunk megbocsátani neki mindent. Vagy legalábbis majdnem mindent...




# Legend of Grimrock II

[ÍRTA **VEGA**] A Legend of Grimrockról jó két évvel a megjelenése után már bátran kijelenthető, hogy igazi sikersztorivá érett a nagyjából hat fejlesztő által készített játék. Közel egymillió eladott példány, több ezer mod, egy tetszhalott műfaj sikeres újjáélesztése – és most egy fantasztikus második rész is erről tanúskodik.

A független fejlesztések bravúros, tankönyvi mintapéldája a Grimrock, ami megmutatja, hogy a régi erényekhez visszatérni csakis a megváltozott elvárások szellemében érdemes. Amennyire kedvesen botladozó útkeresésként lehet tekinteni az első epizódra, annyira látszik, hogy mennyire kiforrott mestermű lett a másodikból. Nagyobb terület, hosszabb játékidő, több ellenfél? Persze, nyilván, de nem ettől ver köröket elődjére a folytatás, sokkal inkább bátor szerkezetével és monumentalitásával.

### KI A FÖLD ALÓL

Szemben az előd zárt labirintusaival, egymás alatt elhelyezkedő földalatti szintjeivel, a Grimrock II átment open worldbe. Ez már vizuálisan is eddig ismeretlen változatosságot visz a játékba – a rosszul megvilágított folyosókat napfényes erdei ösvények váltják, az egyszínű falak helyét átveszik a zöld növények, a kék folyó és a színpompás nyitott környezet. Nyilván nem néz ki úgy, mint a nála hússzor nagyobb költségvetésű címek, de a technikai hiányosságokat ügyesen elfedi a változatosság leplével. És ez nem csak díszlet. Mivel kis túlzással a térkép bármely, már megismert részét be lehet járni, itt mindig tudni fogjuk, hol is járunk. A különböző környezeti elemek nagyban meghatározzák a játékmenetet is: a vízbe többször fogunk belefulladni, mint szeretnénk, a növényzet egy része kivágható, így új útvonalakat nyithatunk meg, aki pedig hiányolja a labirintusokat, az megnyugodhat: alapvetően két szintből épül fel a bejárandó sziget, a felszín alatt húzódó zárt katakombák és járatok pontosan idézik a műfaj klasszikusait, a fenti nyitott terek pedig a különböző területeket kötik össze egymással.

**ADATOK**

KIADÓ
**Almost Human Games**

FEJLESZTŐ
**Almost Human Games**

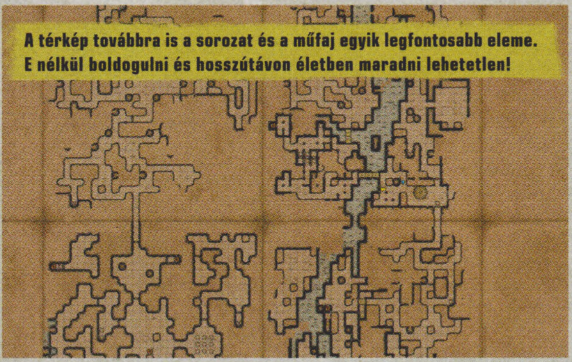
MŰFAJ
**szerepjáték**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Legend of Grimrock**
2012 (ALMOST HUMAN)

**Might and Magic X Legacy**
2014 (UBISOFT)



A térkép továbbra is a sorozat és a műfaj egyik legfontosabb eleme. E nélkül boldogulni és hosszútávon életben maradni lehetetlen!

De az open world felépítés totálisan meghatározza a teendőinket is. Itt (egy-két apró kivételtől eltekintve) nincsenek konkrét feladatok, nem ad senki küldetéseket, beszélgetni sem fogunk senkivel, de ami a legfontosabb, általában semmilyen manapság divatos rásegítés nincs arra, hogy mit és hol kellene csinálnunk. Nincsenek nyilak, kötelező sorrendben bejárandó területek és kívülről ránk erőltetett tippek. Ehelyett van egy hatalmas bejárandó terület, aminek szinte minden öt percében találkozhatunk valamilyen feladvánnyal. Van, amikor csak egy ajtót kell kinyitni, esetleg egy, a csapatot ide-oda dobáló teleportkapus rejtvényt megoldani, de sokkal izgalmasabbak azok az utalások, amik csak idővel nyernek értelmet. Találunk egy feljegyzést, amit több órával később tudunk csak felhasználni. Egy tárgyat, amivel nem nagyon tudunk mit kezdeni, de később ez lesz a kulcs valamihez. Egy eszközt, amivel még jobban kitágíthatjuk a világ határait, például akár feláshatjuk a teljes temetőt kincsek után kutatva. A játék talán legnagyobb erénye, hogy kihasználja a nyitott világot, és mer hatalmas rejtvényekben gondolkodni; tulajdonképpen a fő szál maga is egy óriási feladvány, aminek a darabkái bárhol szét lehetnek szórva.

A fentiekkel mind-mind arra ösztönöz minket a játék, hogy magunktól fedezzük fel az összes helyszínt. Hogy erőfeszítéseket tegyünk, hogy energiát öljünk a kalandozásba, hogy magunktól jöjjünk rá minden megoldásra. Mindenhol van egy kicsi segítség, ettől függetlenül

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### HASZNÁLD A TÉRKÉPET!

Ha nem kapcsoltad ki az automatikus térképezést, akkor se csak passzívan nézegesd a dinamikusan formálódó atlaszt. Jön egy puzzle, amit nem tudsz megoldani, egy bezárt ajtó, amin most épp nem tudsz átmenni, és már el is felejtetted, hogy mely pontokon akadtál el. Lesz ilyenből sok, ilyenkor rögtön tegyél oda egy jelet és egy rövid leírást, órákkal később a továbbjutásod kulcsa lehet, és sok céltalan bolyongástól ment meg.

### KÉPEZZ SZAKBARBÁRT

Nagy a kísértés minden szintlépés után, hogy ide is osszál egy pontocskát, meg oda is, hadd értsen csak mindenhez a karakter. Aztán a játék felénél jössz rá, hogy nem ért semmihez igazán, és ekkor üt be az igazi baj. Feküdj rá kettő, maximum három képességre, és fejleszd azokat a maximumra, így lesz igazán erős a hősöd már néhány óra után is, és így nem kerülsz bajba később.

### OKOSAN A FELESLEGGEL!

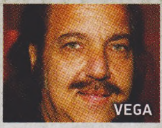
Nem csak azért, mert van közöttük egy olyan, amiről nem is gondolnád, hogy fontos, mégis a továbbjutás botja lesz valamikor. Hanem azért is, mert tényleg nem tudhatod, hogy mikor lesz szükséged padlónehezékekre vagy ennivalóra, ezért a nyitott világban mindig olyan helyekre pakolj le minden felesleges tárgyat, amin gyakran haladsz keresztül. A folyópart kulcsfontosságú szakaszaira például állandóan vissza kell majd térned.

órákra el lehet akadni, ha valami trükkre nem jövünk rá. Sok szempontból rokon a felépítése a Dark Souls játékokéval, és ez a nehézségről is elmondható: még közepes fokozaton, a nehezítéseket kikapcsolva (permanens halál, térképezés hiánya) is több Game Over képernyőt fogunk látni itt, mint bárhol máshol.

### KINYÍLT A VILÁG

Aki ismerte az első részt, az nyilván arra kíváncsi, hogy mi változott igazán. Nos, a fentieken kívül is sok minden, bár ezek inkább finomítások és javítások. Természetesen a négytagú csapat, az egységnyi mezők közötti ugrálás és az irányítás nem változott semmit. Ugyanez a helyzet a gyógyítók ismételt mellőzésével, itt bizony akkor fogunk csata közben életerőt visszanyerni, ha előre lefőztünk magunknak néhány varázsitalt. Bár nyilván a könnyebb utat jelentik ezúttal is a közelharcban erős osztályok, semmi sem pótolhatja annak az élményét, ahogy az alkimisták és a varázslók a tudatos fejlesztésnek, valamint a talált recepteknek és tekercseknek köszönhetően egyre erősebbé válnak. Szó sincs arról, hogy szintlépéseknél maguktól kinyílnának a lehetőségek, mindenért meg kell küzdeni ügyes próbálkozásokkal, ésszerű fejlesztésekkel vagy információgyűjtéssel. Vagy inkább mindhárommal együtt. A pályák felépítése továbbra is fix, nincsenek véletlenszerűen generált labirintusok, minden egyes puzzle-darabka pontosan oda van eldugva, ahol lennie kell. Ez azért is fontos, mert ennek és a nehéz megfejtéseknek köszönhetően olyan információcsere zajlik a közösség tagjai között a fórumokon a megjelenés óta, ami tíz-tizenöt éve volt jellemző az olyan címeknél, amelyekben még igazán el lehetett akadni.

**ÉRTÉKELÉS**


VEGA

**GÉPIGÉNY**

Intel vagy AMD processzor 3.0 GHz-en, 2 GB RAM, 1 GB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD

Ha minden folytatás ilyen jó lenne, csak számozott játékokat vásárolnánk.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **93%**

**PRO**

**A műfajtól szokatlan méretű nyitott világ, és minden sarkon érdekes kihívások; nagyon könnyű órákra elveszni benne.**

**KONTRA**

**A mezőnkénti csapatmozgatás és az audiovizuális minőség erősen a múltat idézi, és akkor még nem is beszéltünk a nehézségről.**

**85%**

Van egy dolog, ami ugyanakkor drasztikusan megváltozott: a műfajt évtizedeken keresztül mérgező körbetáncolós harci stílus már jóval kevesebb ellenfél ellen használható csak. Ezt egy apró változtatással érték el a fejlesztők: sokkal gyorsabbak lettek a szörnyek. Nincs idő oda- és visszaugrani, mert ők is rendre közbetámadnak, így más taktikákat kell keresni. Kár, hogy a sebességgel együtt a lények értelme nem sokat fejlődött, még mindig hajlamosak úgy két mező között ingázni a harc kellős közepén, ahogy azt egy épeszű dög nem tenné. Próbálnak néha visszavonulni is, ha megsérültek, illetve találkoztam olyannal is, amely perceken keresztül követett, míg végül sikeresen sarokba szorított, de az látszik, hogy még mindig inkább izomból próbálják a készítők az MI kérdését megoldani.

Fura egymás mellé tenni az első rész milliós eladását, és azokat a hihetetlenül kemény elvárásokat, amit a Grimrock-sorozat támaszt a játékosokkal szemben. Legyünk ugyanis őszinték: itt bizony megszorongatják az összes puha testrészünket. A feladványok nagy része rendkívül igényes, gondolkodtató és összetett, a csaták még a bénácska MI-vel is próbára teszik az ügyességet, a továbbjutáshoz pedig semmi direkt segítség nem jár, ott van minden fontos dolog a nagyra nyitott világban, tessék megtalálni. Szerencsére az eladások szerint van igény arra, hogy a játékos is megtisztelje a játékot, ne csak fordítva. Valahol ez a Grimrock esszenciája; teljesen mindegy, hogy azért tűnsz el benne egyhuzamban öt órára, mert nem találod a továbbvezető utat, vagy pont azért, mert azt a gigantikus méretű labirintust még a tizenötödik visszatöltéssel is kötelességednek érzed kipucolni, a dolog működik. A két rész közti bátor ugrás egyébként nagyban emlékeztet az Eye of the Beholder második és harmadik része közötti különbségekre, csak míg sok évvel ezelőtt az ötletek igazán színvonalas kivitelezésébe beletört az SSI bicskája (sajnos látszott rajta, hogy már nem a Westwood készítette), most az Almost Human tökéletesen megoldotta ezt a feladatot, egy szinte tökéletes folytatást rakva össze.

**A Legend of Grimrock 2 műfajának egyik legjobb játéka, nemcsak a mai kínálathoz viszonyítva, de a régi klasszikusokhoz képest is.**

A felszínre költöztetett játékmenet egy cseppet sem vett vissza a nehézségi szintből: a föld felett is annyira halálos kalandozni, mint az alatt!

### MARADJ MOZGÁSBAN!

Habár az ellenfelek körbetáncolása már nem mindig opció, ez mégsem jelenti azt, hogy állva kell várni, amíg sorra kerülsz. Egyrészt a távolsági támadásokhoz mindig érdemes eltávolodni az ellenségtől, másrészt így szét tudod szakítani az egymást taposó szörnyeket. Ha úgy látod, hogy végképp nincs hova szaladni, akkor mindig olyan zsákutcát válassz, ami csak egy irányból támadható.

### NE PAZAROLD AZ ÉTELT

Az elején még ömlik a kaja mindenhonnan, nem győzöd kidobni. Ne tedd! A későbbiekben lesz olyan helyszín, ahol egyik ellenfélből sem esik étek, és a csapat szép lassan felzabál mindent. Ha már minden készletnek a végére értél, nem marad más, mint a halak elkapása. Ugorj bele a térkép középső részén húzódó folyóba, keress egy pikkelyest, kattints rá, és már ki is fogtad!

### LEGEND OF HEISENBERG

A játékban nincs olyan osztály, ami buffolásban és/vagy gyógyításban erős lenne, ezt a szerepet továbbra is az alkimisták töltik be, akiknek viszont előre el kell készíteniük az italaikat. Fontos, hogyha van ilyen karaktered, akkor hamar maxold ki az alkímia képességét, és főzz, amíg csak tudsz, a karaktereket pedig pakold tele mindenféle italokkal. Ha nincs alkimistád, akkor töröld le a mentésedet, és indíts új játékot. Komolyan.

### SPÓROLJ A KULCSOKKAL

Azt nem tudom, hogy voltak-e annyira alattomosak a készítők, hogy több arany kulcslyukat tettek a játékba, mint kulcsot, de valószínű, hogy utóbbiaknak csak a töredékét fogod megtalálni. Viszont a legtöbb ilyen mögé be lehet kukkantani, és legalább azt látni fogod, hogy milyen típusú tárgy található a lezárt rész mögött. Ezt használd ki: ha épp kardra van szükséged, akkor ne nyiss ki olyan ajtót, ami mögött egy lőfegyver csillog.

# RYSE®
## SON OF ROME

[ÍRTA **CHRIS**] Tavaly novemberben debütált Xbox One-on a német Crytek Ryse: Son of Rome című alkotása, aminek most, közel egy évvel később, megérkezett a PC-s változata is. A Ryse pedig jött, látott és győzött. Megint.

**ADATOK**
KIADÓ **Deep Silver**
FEJLESZTŐ **Crytek**
MŰFAJ **akció**
MULTI **van**

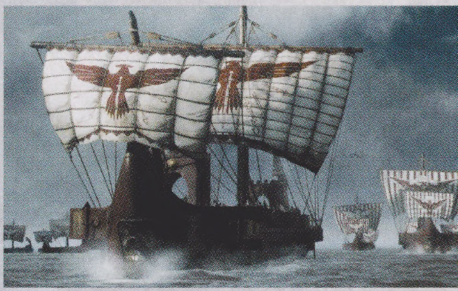
**STÍLUSMINTA**
**Shadow of Rome** 2005 (CAPCOM)
**God of War: Ascension** 2013 (SCEE)

A különféle konzolexkluzív címek láttán PC-s játékosként gyakran irigykedünk, egy Forzát vagy egy God of Wart nézve pedig el-elgondolkodunk egy PS4 vagy egy Xbox One vásárlásán. Szerencsénkre néhanapján a kiadók úgy döntenek, hogy a hardverek vásárlását ösztönző szuperprodukcióikat átültetik személyi számítógépekre is, és ennek mi természetesen rendkívül örülünk. Így esett, hogy 2014 októberében végre megérkezett PC-re a harmadik Microsoft-konzol egyik nagy nyitócíme, a Ryse: Son of Rome, mely gyakorlatilag nem sokat változott az eredeti formájához képest.

### TE IS FIAM, MARIUS?
No, nem mintha sokat kellett volna neki, hiszen a Ryse pontosan úgy jó, ahogy van. Már tavaly novemberben megírtuk a róla szóló tesztünket, amelyben részletesen beszámoltunk arról, milyen remekül sikerült a német fejlesztőknek összeállítaniuk egy olyan játékot, ami annak ellenére marad szórakoztató, hogy olyan egyszerű, mint a Tetris, eredetiséget pedig porszemnyit sem tartalmaz. A Ryse nem akarja megváltani a világot. Nem akar újat mutatni, nem akar elgondolkodtatni, nem áll szándékában több lenni annál, mint ami: egy vérgőzös, látványos, szórakoztató akciójáték. Annak pedig majdnem tökéletes.

Már az első képsorok is meggyőznek minket arról, hogy itt bizony nem fogunk unatkozni. Barbár hordák dúlják Róma utcáit, mi pedig Néró császár testőrségének élén igyekszünk kardélre hányni mindenkit, akin több borosta van, mint rajtunk. Két csapás jobbra, hárítás balról, katt-katt-katt, peregnek a képsorok. A háttérben felrobban valami őrtorony, beugrunk egy rögzített hajítógép mögé, és elkezdjük szórni az áldást abból is. Egyik átvezető jelenet követi a másikat, a dramaturgia és az operatőri munka pedig a legdurvább akciófilmeket idézi. Még szép, hogy jól szórakozunk! Kár, hogy a popcornt nem tudjuk tömködni a szánkba, mert foglalt mindkét kezünk.

### BELLA, HORRIDA BELLA
Tény viszont, hogy a Ryse végigjátszásához egyáltalán nem lesz szükségünk különösebb videojátékos ismeretekre. Ez a világ legegyszerűbb szórakoztató terméke, amiben a kihívás mértéke csak akkor növekszik, ha valamiből többre vágyunk annál, mint amit alapból nyújt – erre még visszatérünk.



Már a játék meglehetősen epikus nyitójelenetében is több a brutális jelenet, mint bármilyen más ehhez hasonló játékban összesen!

A helyszínek változatosságára egyáltalán nem lehet panasz, a történet során a Római Birodalom több területén is megfordulunk, mindenhol masszív hullahegyeket hagyva hátra.

Lényegében egy kaszabolós akciójátékról van szó, amiben egy Marius Titus nevű testőrt alakítunk, aki a nyitójelenet után Néró császárnak igyekszik elmesélni, milyen események vezettek a városban uralkodó káoszhoz. Ezeket a történeteteket élhetjük át újra Marius szemszögéből, aki gyakorlatilag szétkaszabol mindenkit, aki csúnyán néz rá, legyen szó dühös barbárokról vagy erőszakoskodó pretoriánusokról.

A harc tehát a Ryse központi elemét képezi, e köré épül minden. PC-n mi inkább hanyagoltuk a kontrollert, egér-billentyűzet kombóval vágtunk neki Róma megmentésének, és ez az irányítási metódus tulajdonképpen tökéletesen működik. A bal egérgombot lenyomva a kardunkkal csapkodunk, a jobbal a pajzsunkkal vágunk oda, a könnyen változtathatunk úgy, hogy meghatározzuk, a kivégzések során a HP helyett milyen bónuszt adjon a játék: több XP-t, nagyobb sebzést, vagy épp fókusz-visszatöltődést. Gyakorlatilag ezt kapcsolgatva változtathatjuk a nehézségi szintet, erre utaltam előbb a kihívás mértékével kapcsolatban: ha nagyon lemegy az életerőnk, akkor egyszerűen átváltunk HP-visszatöltésre, kivégzünk egy-két flótást, aztán mehetünk tovább a következő harcjelenetig. Láthatóan a készítők igyekeztek mindent kihozni abból, amit ez a stílus nyújthat: kapunk fejlődési rendszert, kombókat, látványos, lassított kivégzéseket, és egy remek sztorit.

Mindezeken túl a Ryse tartalmaz egy többszereplős játékmódot is, amelybe annak

**A Ryse: Son of Rome egy másodpercig sem akar több lenni, mint ami: egy hiperlátványos, brutális akciójáték.**

szóközzel pedig háríthatjuk a támadásokat. Van egy úgynevezett fókuszmérőnk is, amit feltöltve lelassíthatjuk az időt, és villámgyors támadások keretén belül apríthatjuk darabokra ellenfeleinket.

Bár a harc már önmagában is szuperlátványos és pörgős (nagyon hasonlít a Batman-szériában látottakhoz), különféle kivégzések gondoskodnak arról, hogy mindez még brutálisabb, szemkápráztatóbb legyen. E kivégzésekből több tucatnyi található a Ryse-ban, a játék során pedig tapasztalati pontot is gyűjthetünk, amelyekből további biakat oldhatunk fel. Ezenkívül számtalan környezetérzékeny kivégzésnek is tanúi lehetünk, ha mondjuk szakadék szélén vagy valamilyen tüskés helyszín közelében likvidálunk valakit.

Mivel egy-egy kivégzést végrehajtva feltölthetjük az életerőnket, ezért aztán gyakorlatilag lehetetlen meghalni. Ezen viszont

ellenére érdemes lehet bekukkantani, hogy egy ilyen címtől nem sokat vár az egyszeri játékos. Lényegében egy kooperatív küzdelemről van szó, amiben egy gladiátort alakítunk, akinek a feladata az, hogy társával szórakoztassa a vérszagra gyűlt tömegeket. Az aréna mindig véletlenszerű blokkokból épül fel, feladataink pedig ezek alapján változnak. A multi különlegessége, hogy hősünknek feloldhatunk különféle felszerelési tárgyakat is, amiket egy klasszikus, szerepjátékos öltöztetőbabán helyezhetünk el. Gyakorlatilag ez a rész is legalább annyi időre képes lehet lekötni bárkit, mint az 5-6 óra alatt végigtolható kampány.

### MINDENT A SZEMNEK

A Ryse értékelésekor nem szabad és nem is lehet szó nélkül elmenni amellett, hogy ez a játék tulajdonképpen a legszebb képernyőre varázsolt cím, amihez valaha szerencsénk volt. A program az alatta futó CryEngine motornak, na és persze a kivételesen tehetséges és kompromisszumokat nem ismerő grafikusoknak, modellezőknek és programozóknak hála úgy néz ki, mint valami brutális CGI-film, aminek minden képkockája maga a vizuális mennyország. A karakterek arca, a szájmozgás, az utolsó csatig felépített páncélok, az animáció, és minden, amit látunk, tökéletes illúzióját kelti annak, hogy mi most Róma megmentéséért harcolunk. Mindemellett a szinkron és a színészi játék is briliáns, minden másodpercnyi átvezető videót élvez a néző, és meg sem fordul a fejében, hogy elnyomja azokat.

És hogy PC-n mennyivel szebb mindez, mint konzolon? Nos, igazából nem sokkal, hiszen ezen a látványon már tényleg nehéz javítani. Tény, hogy a PC-s verzió lényegesen gyorsabban betölt, mint a konzolos, de a grafika terén nem sok változást vesz észre a fürkésző szem. Kevesebb a háttérben elmosódott alak, élesebben elválnak a háttértől a növények levelei, és még pár apróság. A teljesítmény viszont sokat javul személyi számítógépen. A képkockafrissítés felkúszhat másodpercenként 60-ra is, illetve akár 4K-s felbontásban is futtathatjuk a játékot, szemben a konzolos 900p-s megoldással. Természetesen mindennek megvan az ára is: minél magasabb minőségre és felbontásra vágyunk, annál erősebb gépet kell a Ryse alá tolni, de ez már csak így van. Viszont a program rendkívül jól skálázható grafikus beállításokat kínál, aminek köszönhetően széles rétegek kipróbálhatják, hogy mit tud a gépük.

### VENI, VIDI, VICI

Esetenként előfordul, hogy a leegyszerűsödés irányába elmozduló videojáték-ipar termékeire nem nézünk túl jó szemmel, de amíg egy Call of Dutyval nem igazán tudunk elnézőek lenni, a Ryse esetében nem éreztünk késztetést arra, hogy elkezdjük forgatni a kardot benne. Hogy miért? Mert kihoz mindent abból, ami ebben a stílusban benne van. Egy pihentető, szórakoztató, remek kikapcsolódást nyújtó alkotás, ami egészen elképesztően néz ki. PC-n pedig még inkább. Ráadásul az ára se olyan vészes, hiszen 8000 forintért vásárolható meg az első naptól, ami pár hónap múlva akár még ennél is lejjebb kúszhat. Így hát csak ismételni tudjuk magunkat, amikor azt mondjuk: a Ryse egy maximálisan látványos, frenetikusan hangulatos Gladiátor-utánérzés, amit mindenkinek látnia kell.

**ÉRTÉKELÉS**

**GÉPIGÉNY**

2 magos processzor, 4 GB RAM, 1 GB DirectX 11 VGA, 26 GB HDD

A Ryse nem akar többnek látszani annál, mint ami: egy rendkívül látványos, vérgőzös, pörgős akciójáték, aminek PC-s portja is teljesen rendben van.

GRAFIKA: **99%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Ezméletlenül látványos és pörgős akciójáték, ami az utolsó percéig élvezetes marad annak ellenére, hogy olyan egyszerű, mint egy faék.**

**KONTRA**

**Néha már agyzsibbasztóan egyszerű, egyes játékelemei pedig ennek köszönhetően teljesen nevetségesnek tűnnek.**

**82%**

# SID MEIER'S CIVILIZATION® BEYOND EARTH™

[ÍRTA **MIGUEL**]

Tizenöt évvel azután, hogy a Firaxis elkészítette minden idők egyik legnépszerűbb Civilization-klónját, az Alpha Centaurit, eljött az idő, hogy újra egy idegen bolygón próbáljuk meg azt, amit itt a Földön már sokszor eljátszottunk: nulláról felépíteni egy nép mindennapjait úgy, hogy közben minden összeesküszik ellenünk. Ezúttal azonban az idegenek, a többi nép és a gazdasági problémák mellett most még a hullámokban érkező egyhangúsággal is meg kell küzdenünk.

**B**eszéljünk meg valamit rögtön itt, a legelején. Ez egy hosszú cikk, aminek a nagy részében arról fogok írni, hogy mi minden újdonság van a Civilization legújabb részében, a Beyond Earthben (amit mostantól csak CBE-nek hívunk), és majd lesz egy jel, ami megmutatja, honnan jön a véleményem az egészről. Szóval beszéljük meg, hogy akinek a jelig tetszik mindaz, amit olvasott a játékról, az megy és kipróbálja, esetleg meg is veszi. Legyen ez a jel az, hogy leírom: egy, megérett a meggy. Addig is, lássuk, miért jó a CBE!

### A FÖLDÖN TÚL

Nem ez az első alkalom, hogy a Civilization nevű játékon dolgozó programozók és tervezők úgy próbálják megtörni a sorozat monotonitását, hogy elhagyják a Földet. Ha pontosan akarunk fogalmazni, ez a második játék, ami úgy kezdődik, ahogy általában a Civeknek vége szokott lenni. Felfedeztük az idegen bolygót, ahol akár le is telepedhetünk, a settler már be is vackolta magát az űrkabinba, csak a parancsodra várunk, ó, bölcs vezér. Az első ilyen játék az Alpha Centauri volt, 1999-ben, tehát tulajdonképpen 15 évet kellett arra várni, hogy a Firaxis leporolja a dolgot. Ez már csak azért is meglepő, mert az AC minden idők egyik legsikeresebb Sid Meier-játéka volt (természetesen Meiernek ehhez is csak annyi köze volt, mint általában a nevét viselő játékokhoz...). Annyira jól sikerült, hogy mikor a Civ III kijött, a kritikusok azt mondták, hogy inkább az Alpha Centauri második részét kellett volna megcsinálni, és mindenki jobban jár. Na, most tulajdonképpen megcsinálták.

**ADATOK**

KIADÓ
**2k**

FEJLESZTŐ
**Firaxis Games**

MŰFAJ
**stratégia**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Sid Meier's Alpha Centauri**
1999 (ELECTRONIC ARTS)

**Sid Meier's Civilization V**
2010 (2K GAMES)

A CBE ugyanis az Alpha Centauri jelen időbe átültetett, de a Civilization V alapjára elképzelt, és valamennyire a kor kívánalmainak megfelelően átalakított új változata. Spirituális örököse, hogy nagy szavakat használjunk. A lényeg nagyjából ugyanaz, mint minden Civben: te vagy a vezető, és a feladatod, hogy városok alapításával, nyersanyagok kiaknázásával, a rendelkezésre álló erőforrások helyes szervezésével, esetleg háború segítségével elérj egy célt. Egyszerűen fogalmazva nyerned kell – de persze nem mindegy, hogyan.

A CBE ehhez képest eléggé nem úgy indul, mint egy szokványos Civ, a gyengébb lelkűek simán belezavarodhatnak a kezdésbe.

## Szinte hihetetlen, hogy már négy teljes év telt el a legutóbbi Civilization óta. Itt volt az ideje új résznek!

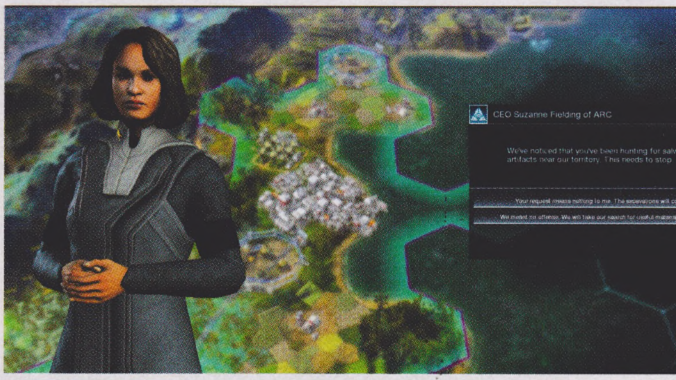
Mert ugye egy idegen világba nem csak úgy bepottyan az ember, az ilyesmit alaposan megfontolja, átgondolja, megrágja és testre szabja. Na, hát ez egy hosszadalmas tudományos folyamat, az emberiség például vagy 2500 éve készül közepes aktivitással egy másik élhető bolygó meghódítására, és tessék, mire mentünk, a szomszédos bolygót telepakoltuk robotokkal. A vicc az, hogy valami ilyesmi a Civben is sikerülhet, de ne kalandozzunk el, egyelőre ott tartottunk, hogy az űrhajó az űrben.

Összesen öt dolgot kell eldöntenünk, mielőtt nekiindulunk a nagy kalandnak. Az első, hogy kiválasztjuk, ki szponzorálja az utat. Hogy milyen szponzor? Hát csak nem gondoltad, hogy az emberiség hatalmas exodusa közepette nem lesznek majd olyan cégek, akik csak a hasznot lesik az egészből? De, lesznek. Lehetsz az amerikaiak új nekifutásának vezetője, az ázsiai népek szövetségének főnöke, a franciák és a spanyolok közös versenyzője, a szláv föderáció kegyeltje, az afrikai népek küldötte, a brazilok szerencsés menekültjeinek első embere, az indiaiak és

A műholdak bevetése a Beyond Earth egyik legjobb újítása: az ellenfelek életét is komolyan meg lehet velük keseríteni.

## SZÁLLJ FEL, KISMADÁR

A CBE egyik legjobb újdonsága, hogy különböző műholdakat lőhetünk fel a városokból. Fontos szabály, hogy ezek hatósugara nem fedheti egymást, viszont azt senki nem mondta, hogy az ellenséges versenyzők városai fölé nem küldhetünk fel saját szatellitet. Lesznek békés célokkal fellőtt, például a miazmát eltüntető műholdak, lesz saját űrtávcsövünk is, de kit érdekel, mikor a lényeg az, hogy lesz kémműholdunk és hadi célokra is bevethető ürsugárfegyverünk is? Na, ugye. Az utóbbi kettő a játék két legkiegyensúlyozatlanabb egysége: az egyik az ellenséges városokba telepített kémeinket segíti, illetve kipucolja a hozzánk befészkelt szemétládákat, a másik meg csak simán bármit szétlő, amire azt mondjuk, hogy te, műhold, lődd szét. Még a legerősebb egységek is maximum két találatot viselnek el belőle, így védekezni és támadni egyaránt tudunk. Azonban nagyon fontos, hogy egy helyben maradó műholdakról beszélünk, egész pontosan 40 körig egy helyben maradnak, aztán lezuhannak. Ilyenkor érdemes egy explorer egységgel kimenni, és összeszedni a darabokat, ha tudjuk.



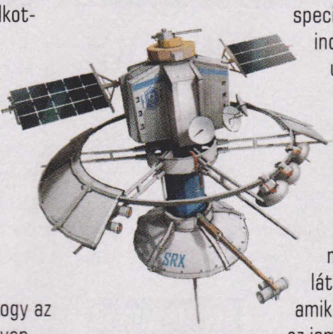
pakisztániak amúgy igen elképzelhetetlen szövetségének jelöltje, de választhatod a Csendes-óceáni térség ajánlatát is.

### MINT AZ ENSZ-BEN

Természetesen ez az a döntés, ami alapvetően meghatározza, milyen stílusban is szeretnél játszani. Mármint persze játszhatsz akármelyik néppel akárhogy, de bárkit is választasz, kapsz valami olyan különleges extrát, ami egy bizonyos stílust segít. Az amerikaiak a kémkedésben jobbak az átlagnál, az ázsiaiaknak a speciális épületek (avagy a csodák) felhúzása megy a szokottnál gyorsabban, a francia-spanyol tandem a tudományban jeleskedik, a szlávok (vagyis az oroszok) a műholdas technológiákban járnak elöl, az afrikaiak a kajatermelésben, és így a növekedésben ügyesek, Polystralia a kereskedés mestere, az indo-pakisztániak az új bázisok felfejlesztésében jók, a brazilok meg kapnak 10 százalék bónuszt minden közelharci támadásra.

Ha megvan, kivel megyünk, akkor ki kell választani, hogy pontosan kikkel is érünk oda, és de, ennek van értelme. A következő döntés lényege ugyanis az, hogy kik alkotják a telepesek első csoportját. Vihetünk tudósokat plusz tudományért, menekülteket a plusz élelemért (na, ennek nincs értelme), gazdagokat a plusz egészségért és energiáért (amit mostantól hívjunk simán pénznek), mérnököket a plusz termelékenységért, vagy művészeket a plusz kultúráért és egészségért.

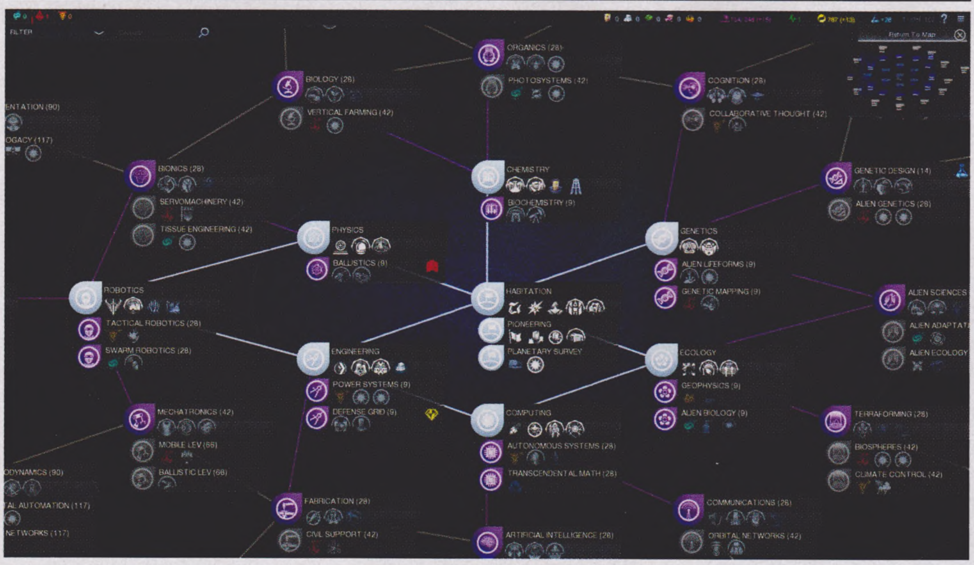
A harmadik döntés azt mondja meg, hogy az űrhajó, amivel megyünk, pontosan milyen




speciális dologra képes, amivel segítheti az indulásunkat. Lehet nálunk az életformák után kutató radar (ami felfedi, hol vannak az idegen fészkek), tektonikus szkenner (megmutatja, hol van kőolaj és egyéb, a termelés miatt fontos dolgok), vihetünk egy instant fúziós reaktort, ami 100 pénzzel dobja meg a kezdőtőkét (egyszer), esetleg egy műszert, ami a kontinensek partvonalát tárja fel, vagy olyan fékezőrakétákat, amik jóval nagyobb szeletet mutatnak meg az ismeretlen világból.

Na, nyugi, még két dolog, és már lent is vagyunk. A negyedik döntés arról szól, mi van a csomagtérben, így lehet eleve felfedezett technológiával indulni, esetleg katona- vagy munkásegységgel, plusz egy építménnyel alapból, vagy a szokásosnál nagyobb mennyiségű telepessel. Végül csak azt kell kiválasztanunk, milyen jellegű is az idegen bolygó (több nagy kontinens, mint a Földön, egy nagy kontinens és sok víz, mint a Földön régen, sok kis sziget, értitek). És most már lent is vagyunk.

**Való igaz, hogy a technológiai fa sokkal kötetlenebb, mint eddig valaha, viszont még így is be kell vállalni egy csomó olyan fejlesztést, aminek a gyakorlatban igazából egyáltalán nem vesszük hasznát, vagy csak minimálisan.**




### JÖHETNEK AZ ALAPOK

Tegyük is le az első várost, pont ugyanolyan szempontok alapján, ahogy azt bármelyik másik Civben tennénk. A folyó a barátunk, a stratégiai és a luxusnyersanyag szintén. A lényeg, hogy a város olyan jól termeli majd a játékban termelhető dolgokat, amilyen jó a körülötte lévő környék. Ahogy említettem, most is vannak stratégiailag

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### AZ ALIEN NEM JÁTÉK!

**Nagyon fontos szabály: eleinte még akkor se köss bele az idegen létformákba, ha elsőre úgy tűnik, hogy nyersz. Egyrészt hamar ott tud teremni jó néhány, nálad sokkal erősebb teremtmény, másrészt, ha támadsz, elveszíted annak a lehetőségét, hogy az idegenek legalább néha békén hagyják az egységeidet. Ráadásul, ha bántod őket, az emberi ellenfelek is megsértődhetnek, szóval ne tedd!**

### A HOMOKFÉREG SEM

**A játék egyik legidegesítőbb ellenfele a homokféreg. Kiszámíthatatlan és baromi erős, és a játék közepéig nagyjából nem is tudsz ellene tenni semmit. A settlereidet előszeretettel nyeli el, így érdemes akkor útnak indítani őket, ha épp nincs a környéken a kukac. Sajnos nincs olyan terület, ahol biztonságban lennél tőle, a hegyen ugyanúgy támad, mint a völgyben – viszont a kanyonokat ő is csak megkerülni tudja.**

### A TENGER A BARÁTOD

**A játék elég erősen épít a Civ V szabályaira, így itt is érvényes, ami ott: egy város akkor igazán jó, ha van tengeri kijárata. Ez extra könnyebbséget jelent, hiszen nem kell úttal összekötni a többi, tengerparti várossal, ráadásul a CBE-ben is megmaradt az, hogy a vízi kereskedelmi útvonalak sokkal jövedelmezőbbek, mint a szárazföldi karavánok. Viszont ha megjelenik egy sziget, ne örülj, az ott egy kraken.**

# MI AZ MÁR, HOGY MIAZMA

Az idegen bolygó elég ellenséges hely, de a homokféreg közel sem a legidegesítőbb dolog. A miazma nevű, zöld köd nyeri meg ezt a díjat, ez ugyanis minden benne álló egységet sebez körönként, ami igen rosszul jön, ha épp hosszú ostromra, vagy akár védekezésre rendezkedtünk be. A megoldás az, hogy a barátunkká tesszük a zöld ködöt. Ehhez kevés, hogy hibrid egységeket gyártsunk, mert hiába vannak ezek félig alienből, ugyanúgy sebződnek a miazmában. A megoldás az, ha a Harmony affinitás irányában toljuk el a fejlesztéseinket, itt először a sebzés csökkentését érhetjük el, aztán már gyógyulni is tudunk. Sőt, magasabb szinteken azt is elintézhetjük, hogy a kémeink egy adott város mellé hívjanak három homokférget, ami elég komoly piszokság az ellenféllel szemben, aki mozdulni sem tud onnantól fogva anélkül, hogy ne zabálnák fel a kukacok.

**Kereken 15 esztendőt kellett várnunk arra, hogy a Civilization-sorozat visszatérjen a távoli jövőbe.**

fontos nyersanyagok és luxuscikkek. Az előbbiek arra jók, hogy a kitermelésükkel nyert alapanyagot felhasználhatjuk valami komoly előnyt nyújtó épülethez, egységhez vagy tevékenységhez. Tehát ha van olajunk, abból lehet erős tank, valami durva gyár, de a tenger tetején úszkáló moszatból például extra élelmiszert arathatunk, ami jó, mert gyorsabban nő a város, ha több a kaja.

A nyersanyagoknál érdemes odafigyelni arra, hogy nem mindent látunk elsőre, van egy halom olyan, amit csak akkor fedezünk fel, ha a kiaknázásához kellő technológia is a birtokunkban van. Érdemes ezt is tisztázni: csak azért, mert ez a Civilization a jövőben játszódik, nem ússzuk meg a tudományos melót. Megint van egy halom felfedezésre váró technológia, bár ez az első olyan dolog, amit látványosan átterveztek a Civilization V-höz képest. Vegyünk is egy nagy lélegzetet, és ugorjunk bele!

Az első és legfontosabb különbség az egyes fejlesztések egymáshoz való viszonyának megváltozásában látható. Aki játszott már Civekkel, az tudja, hogy általában balról megyünk jobbra, a növénytermesztéstől és a keréktől kezdünk, hogy aztán valahol a fúziós erőművéknél és az űrutazásnál álljunk meg. Na, ez itt most értelmét veszti, például azért, mert eleve azért vagyunk itt a történet szerint, mert ezeket már mind felfedeztük egyszer. Az új rendszer talán pont ezt próbálja tükrözni. Nem is annyira felfedezünk dolgokat, mint a helyi viszonyokra alkalmazunk mindenféle érdekes tudományágat, és ha ez megvan, akkor ezeken a tudományágakon belül választhatunk újdonságokat. Kicsit talán furcsa rendszer lesz ez, de van értelme, főleg akkor, ha beszélünk két másik újdonságról.

### IRÁNY AZ IRÁNYULTSÁG!

Az egyik az irányultság, a másik pedig a pontos cél, amivel meg akarjuk nyerni a játékot. Ez a két dolog összefügg, hiszen mindkettőt az befolyásolja, hogy pontosan milyen technológiák felé igyekszünk elvinni a kis kolóniánkat. Három irányultság van, csak hogy ez legyen a PC Guru történetének legdurvább felsorolásfétises cikke. Szóval van a harmónia, amikor arra törekszünk, hogy az emberi DNS-t az idegen bolygón talált élettel keverve erősítsük meg; itt egy idő után hibrid egységeket építhetünk, és a végcél az, hogy egyesüljünk az otthonunkká tett idegen bolygó tudatával. A második lehetőség a tisztaság, ahol nem keverjük semmivel az emberi géneket, inkább a gépek erejével emeljük a következő szintre. Az így gyártott mechekkel sikerül olyan hatékonnyá válnunk, hogy a telepesek tényleg megteremtik az ígéret földjét az új bolygón, és mikor eljön az idő, nyitnak egy portált,

Sárkány ellen sárkányfű, robotpók ellen pedig lebegő tank. Így megy ez.

### FELFEDEZNI JÓ DOLOG!

**A CBE-ben van egy explorer nevű egység, ami egyrészt felfedez, másrészt régészkedik is. Használd őt a játék elején! Azért is jó, mert legalább látod, mi van körülötted, de ez az egység képes az ősi romokat helyettesítő extrákból (lezuhant teherűrhajó, ősi alien-csontváz, elhagyatott bázis) kitermelni a javakat. Csak küldd az érdekes helyre, és hagyd dolgozni. Kivéve, ha megeszik az idegenek.**

### ÉPÍTS A KÖRNYEZETRE

**Az első város megalapítása után nagyon fontos, hogy ne rögtön a végcélhoz képest kutass, építs és fejlessz, inkább vedd figyelembe, hogy milyen erőforrások vannak elérhető közelben. Ha ezekre alapozva már biztosan állsz a lábadon, nekiállhatsz az eredetileg tervezett affinitáson dolgozni. Szintén jó ötlet lehet a terraformálás: drága és sokáig készül, de nagyon megéri, és nemcsak azért, mert szép zöld erdőt kapsz.**

### JELSZÓ: TERJESZKEDJ

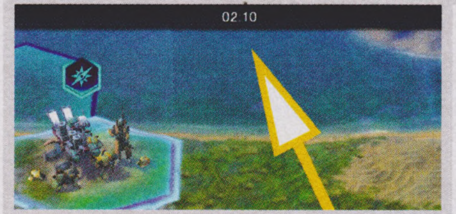
**Mint minden Civben, itt is az a lényeg, hogy a lehető legnagyobb földterületet birtokold, hogy te rendelkezz az itt található nyersanyagok és erőforrások felett. Ha unatkozni kezdesz, üsd el az időt egy új város telepítésével, esetleg foglalj el egyet a városáll... jaj, a független állomások közül. Ezzel csak egy baj lehet: nagyon oda kell figyelned a kolóniád egészségi állapotára.**

### EGÉSZSÉGES ÉLETMÓD

**A terjeszkedés és a sok város nem tesz jót a boldogságot helyettesítő egészségmutatónak. A lényeg, hogy ez a megfelelő találmányokkal (Genetika irány) kiküszöbölhető, és jó néhány küldetés is ad egészségbónuszt. Érdemes minél nagyobb egészségpontot összehozni, jót tesz a termelésnek, ráadásul egy része tudománypontként is előhető. És még a rezsidémont is elűzi.**

# A LEGJOBB MODOK

Az, hogy a CBE a Civ V motorját használja, sok szempontból jó, például a modderek a megjelenés után öt perccel már tucatszámra szórták ki a hasznos változtatásokat. Ezt a hármat érdemes megnézni mindenképp:




## ÓRA A SAROKBAN

Oké, hülyeségnek látszik, de higgyétek el, jól tud jönni, ha a „csak még egy kör" közben néha azért látjuk, hogy mennyi az idő a valós világban. A CBE nem lett tökéletes, de nagyon is benne van az, hogy kettőt pislogsz, és az estéből reggel lesz, az időérzéked meg csak les, hogy miért van már világos, hát csak most kezdtem el játszani.

## SZÍNKÓDOS TECHNOLÓGIAFA

Az új techtree nem csak azért nehezen áttekinthető, mert új, pókhálószerű alakzatban van elrendezve, hanem mert az embernek fogalma sincs arról, hogyha egy adott dolgot kifejleszt, akkor mit kap cserébe. Ez a mod ebben segít: megszínezi a dolgokat aszerint, hogy egységet, sima épületet vagy speciális csodát kapunk, ha a tudósaink eleget dolgoznak.

## VÉGTELEN XP

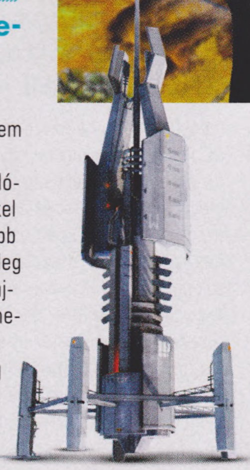
Hogy az idegen lények mennyire pontosan ugyanazt a szerepkört töltik be, mint a barbárok, jól mutatja, hogy érvényben maradt az a szabály is, hogy csak bizonyos mennyiségű tapasztalati pontot gyűjthetnek az egységeink a velük folytatott harcban. Pedig ez hülyeség, az alienek jó darabig sokkal erősebbek, mint mi, semmi közük nincs az ágyútöltelék barbárokhoz.

hogy helyet adjanak a Földről érkező menekülteknek. A harmadik lehetőség, ha nem beülünk a mechekbe, hanem magunkat alakítjuk át azzá a különböző számítás- és kiborgtechnikai felfedezésekkel. Itt valójában szép lassan androiddá változtatjuk a népet, és akkor nyerünk, ha egy portálon keresztül megfelelő mennyiségű katonát visszaküldünk a Földre, hogy ott rendet teremtsünk.

**A Beyond Earth sok sebből vérzik, de ettől függetlenül ugyannyira addiktív, mint bármelyik epizód.**

Az affinitásnak azonban sokkal nagyobb szerepe van a játék közben, mint a játék végén. A három út valamelyikéhez tartozó találmányok kifejlesztésével kapjuk az affinitáspontokat, így egyre magasabb szintre jutva az adott irányban. Ezeket érdemes előre tervezni, mert csak ritkán jó, ha egy-két szintet nem lépünk mindhárom stílusban. Jó lenne, ha a felfedezésért felelős egységeidet nem bántanák az alienek? Vagy ha a katonáid előnyből indulnának E.T. ellen? Vagy pont hogy békében lennél velük? Jól esne, ha nem sebződnél a bolygó egyes területeit belengő zöld ködben? Alapszinten ilyesmik várnak rád, aztán csak magasabb szinten jönnek az olyan dolgok, amikből már nem kell mindhárom, elég egy is a győzelemhez, viszont ezekért baromi kemény tervezéssel kell megdolgozni.

Van még újdonság, ami ebben a tervezésben segíthet, egész pontosan akkor jöhet jól, amikor kiderül, hogy hoppá, ez a terv nem jó, de mégsem szeretnénk új játékot kezdeni. A küldetésekről beszélek most, amiket a játék tulajdonképpen véletlenszerűen dobál. Fedezd fel ezt, építsd meg azt, apróságok, tényleg, de ha sikerül teljesíteni a kért célt, akkor két lehetőség közül választva kiváló bónuszokhoz juthatunk. Olyasmikhez például, hogy a kereskedőhajóinkat és karavánjainkat nem támadják meg az idegenek. Vagy hogy kapunk egy szabadon választott technológiát. Vannak speciális küldetések, amikkel a győzelmi feltételek felé tehetünk kisebb lépéseket, de ilyenből van kevesebb. Főleg olyan feladatokhoz jutunk, amik végrehajtásával a játék további menetéről dönthetünk úgy, hogy két felajánlott, általában egymással pont ellentétes hatású dolog közül választunk egyet. Mostantól plusz egy kaja vagy plusz egy termelés minden városban. Gyorsabb munkások vagy erősebb katonák. Ilyesmi. És akkor figyelem, mert bizony…



### EGY, MEGÉRETT A MEGGY

A CBE-t értékelni nagyon nehéz. Eleve nem szabad tőle forradalmat várni. Ez továbbra is csak egy Civilization-játék, ahol pontosan ugyanazt kell csinálni, mint eddig bármelyik másik Civilization-játékban. Körökre van osztva az egész, oda kell figyelni erre-arra, néha háborúzni, felfedezni, és nagyjából kétnapnyi játék után vagy nyerni, vagy 10 kör híján nyerni.

A városképernyőn még mindig pont annyi időt kell eltölteni, amennyit az ember akar. A munkásokat automatikus módra állítani ezúttal is kifizetődő, mert így nem kell órákat pazarolni a felesleges mikromenedzselésre.

## MÁSVÉLEMÉNY

**A SZERKESZTŐSÉG MÁSIK HATALMAS CIVILIZATION-RAJONGÓJÁT IS RÁERESZTETTÜK A BEYOND EARTHRE.**

### WILSON — ALPHA CENTAURI 0.5

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem vártam sokat a Beyond Earthtől, annak ellenére, hogy tényleg nem vártam sokat – minden engem érdeklő játékról kizárólag az első trailert és az első előzetest vagyok hajlandó megnézni és elolvasni, mert a videók már a történet végét is le szokták lőni. Látatlanban mégis Alpha Centauri 2-nek könyveltem el a játékot, ami hiba volt, két okból is. Egyrészt mert egyáltalán nem olyan, másrészt pedig mert tényleg olyan, mint egy Civilization mod, miközben az egyik kedvenc játékom, az 1999-es AC tényleg egy, a saját lábán álló Civilization-epizód volt. Rossz lenne a Beyond Earth? Egyáltalán nem, képes volt rávenni arra, hogy ne foglalkozzak azokkal a játékokkal, amikkel kellett volna, és ottragadtam egy hétvégére a világában, és abban is biztos vagyok, hogy ez még rengeteg alkalommal így lesz a jövőben, de azért valahogy többet vártam. Hiányzik az egyedi egységépítés, tizenakárhány éve képtelenek normális diplomáciát csinálni, nem lehet rendesen megszívatni a riválisokat, és alienből is kevés van – de a Beyond Earth még így is egy olyan Civ, aminek ott kell lennie a gyűjteményben.

Tehát a CBE nem azért nem lett az igazi, mert olyan, mint amit már megszoktunk.

Hanem mert pontosan ugyanolyan, mint amit már megszoktunk. Elsőre kicsit meglepő az, hogy semmi sem ott van, ahol várjuk. Alienek, meg pókhálószerű technológiafa, meg teljesen új egységek, amiket ráadásul valami olyan rendszerből kapunk, ami háromfelé szalad, mind a villámtól megriadt ménes, ha nem vigyázunk?

Aztán nagyjából 100 kör után feltűnik a turpisság. Hát itt szinte mindent láttunk már, csak a gúnya változott! És akkor elkezdünk haragudni. Egy másik naprendszerbe kellett utaznunk ahhoz, hogy kiderüljön: az idegen létforma pont ugyanazt a szerepet tölti be, mint a barbárok a Földön? Az idegen létforma nem elég, hogy nem játszható faj, de ráadásul még csak epizódszerepet sem kap? Na, nem baj, majd a küldetések.

Nem, a küldetések sem: csak nagyon kevés olyan van az amúgy már-már idegesítő állandósággal sorjázó missziók között, amit úgy kell megoldani, hogy odafigyelünk arra, mit ír elő a feladat. Egyszerűen csak játszunk, és a küldetések megoldódnak anélkül, hogy szándékosan erre törekednénk. A következő lépcső lefelé az, amikor a játékos már el sem olvassa, hogy épp mit oldott meg, csak megnézi, hogy milyen bónuszt ad a két választási lehetőség, és kattint egyet. Aztán egy idő után már ez is elmarad, mert kiderül, hogy egy csomó bónusz a játék közepe felé értelmét veszti. Hú, minden városom plusz egy pénzt termel körönként? Jól jön az, mikor már száz felett dől a lóvé amúgy is.

Jó, jó, de a megújított tudományos rész, az csak ér valamit, nem? Hát, fogjuk rá. A játék készítői szerint a CBE-ben nem az van, mint a régi Civekben, ahol a végén úgyis felfedeztél mindent, csak a sorrenddel kavartál néha. Szerintük itt csepp alakot adnak ki a felfedezett technológiák, és tényleg, lehet úgy is játszani. Ahogy csukott szemmel is lehet, meg énekelve, de ettől senki nem fog. A terv az volt, hogy az affinitás miatt mindenki arra törekszik majd, hogy egy irányban fejlesztve, célzatosan halad, de ezt aláássa az a tény, hogy választanunk kell: az 5 kör alatt kifejleszthető, de az affinitás irányából kieső találmányra megyünk rá, vagy az affinitást erőltetjük, de akkor 20-30 körig semmi fejlődés nincs.

### NEM ROSSZ, NEM ROSSZ

Nem lennék igazságos, ha nem említeném meg, hogy vannak apró részsikerek is: sikerült újítani egy kicsit a diplomácia rendszerén, és a játék történetében először a kémkedésnek is sikerült olyan keretet programozni, amiben nem csak hümmögve és hunyorítva látjuk meg az élvezetet. Sőt, a jól működő kémkedés kifejezetten szórakoztató, a játék közepén nagyjából az az egyetlen, ami izgalmassá teszi az egymás után nyomott köröket. Sajnos a háborúzás sem izgalmas. Baromi kevés az egységtípus, és bár folyamatosan fejleszthetjük őket, ahogy az affinitás lépcsőfokain lépkedünk, arra már nincs lehetőség, hogy moduláris rendszerben rakjuk össze az épp gyártott egységet, ahogy az Alpha Centauriban tettük 1999-ben.

Ha össze akarom foglalni, akkor csalódott vagyok. Sokat vártunk a CBE-től, és csak nehezen tudom pontosan megfogalmazni, mi is a konkrét bajom vele. Talán leginkább az, hogy már az első végigjátszást is untam, pedig ott még bőven volt mit felfedezni. Azt nem rónám fel, hogy nagyon hasonlít a Civ V-re, mert ennél sokkal rosszabb a helyzet: a CBE olyan, mintha egy igen tehetséges modcsapat rakta volna össze, és a Firaxis csak a saját logóvideóját illesztette volna az elejére. Valószínű, hogy sorjáznak majd a DLC-k, amikben kicsit felturbózzák a játék közepét és végét, hogy ott is legyen még mit csinálni azon túl, hogy várjuk a győzelemhez szükséges találmányok és építmények megszületését. Az is reális elvárás, hogy kapjunk játszható idegen fajt, egy adag új egységet, és hogy kicsit kalapáljanak a részleteken – ez utóbbi valószínűleg nem DLC-ben jön majd, hanem valami durva javításban.

De tudjátok, mi a legfurább? Hogy akármennyire nem tökéletes, a CBE vérbeli, abbahagyhatatlan, magával ragadó Civilization. Ha elkezded, végigcsinálod, és ha egyszer végigcsináltad, nem nyugszol, míg nem próbálsz ki új dolgokat is. A lélek tehát ott van a játékban, de ezt már csak az igazi rajongók találják majd meg.

**Az egységfejlesztés a nyomába se érhet az Alpha Centauri moduláris rendszerének, de még így is több, mint a semmi, vagy ami a Civilization-játékokban eddig volt.**

### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD

Nem tudom, hogy a Firaxis készakarva tartalékol érdekes lehetőségeket a DLC-kre, vagy tényleg ennyi volt az összes ötletük, mindenesetre a Beyond Earth komoly csalódás, néhány nagyon érdekes részlettel.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

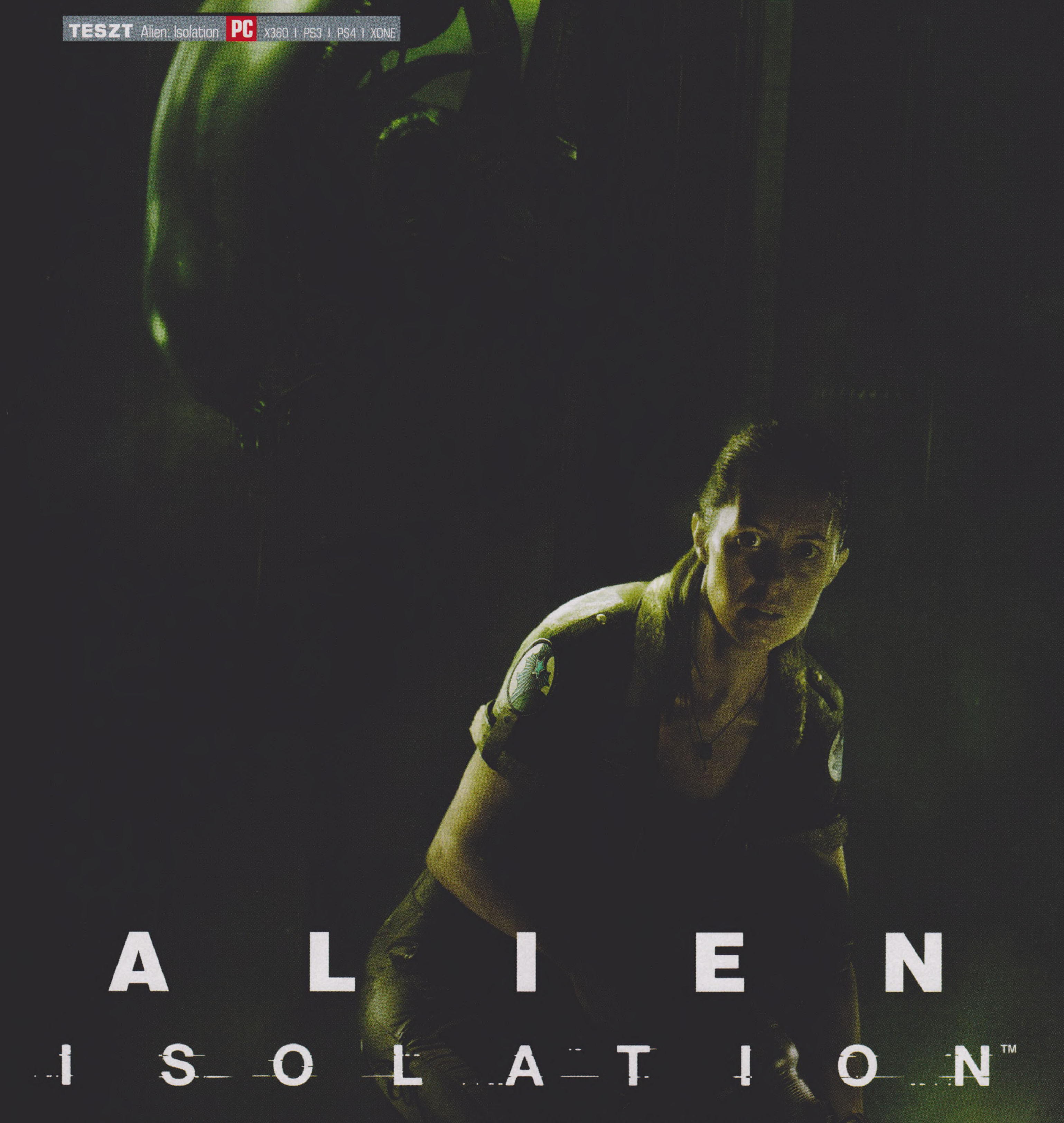
**Annak ellenére, hogy elég lelketlen lett a végeredmény, az ember csak végigkattintgatja a tízórás etapokat, „csak még ezt megépítem, csak még azt kifejlesztem" alapon.**

**KONTRA**

**Nem is az a baj, hogy olyan, mint egy jól sikerült mod, hanem hogy a játék komolyan ellaposodik a közepe felé, és nincs is semmi, ami a végét felrázná.**

**80%**

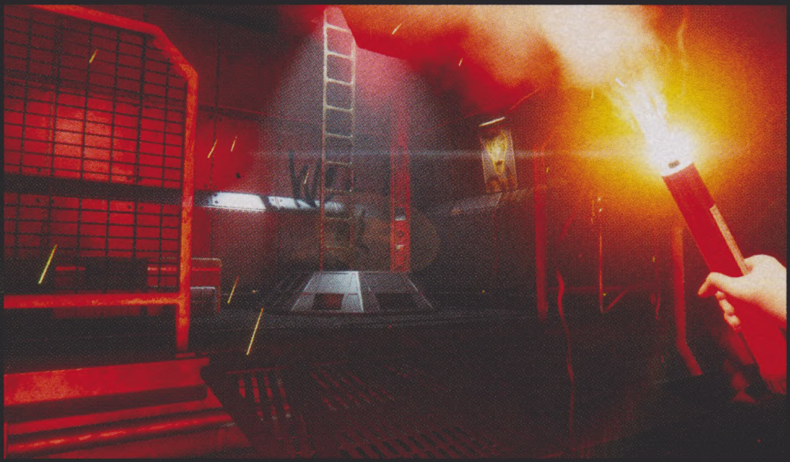
**FÓRUM**
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
**www.pcguru.hu/forum/civilization**

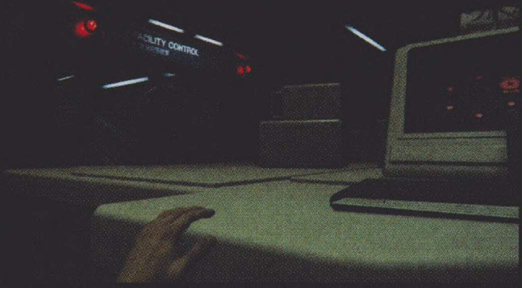


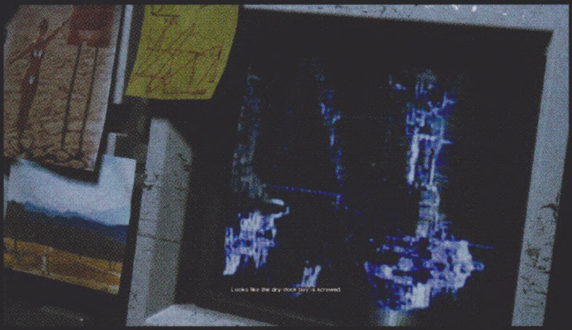
# ALIEN ISOLATION™

[ÍRTA WILSON] **Alien-játékot készíteni könnyű: igazán jó Alien-játékot készíteni úgy tűnik, hogy lehetetlen, még akkor is, ha mind a múltban, mind a jelenben voltak már próbálkozások. És bár a Colonial Marines után egyértelműen minden csak pozitív fejlődésnek minősíthető, azért az Isolation se lett az a csoda, mint amilyennek a beharangozásakor tűnt, annak ellenére, hogy alapvetően tökéletes... csak aztán megjelenik az alien.**

Ha valaki pár évvel ezelőtt azt mondja, hogy a horrorjátékok nemhogy visszatérnek a köztudatba, de egyenesen olyan támogatást kapnak, mint a náluk jóval populárisabb és könnyebben eladható akció- vagy szerepjátékok, egész biztos, hogy sokan felröhögtek volna. Félni igazából senki sem szeret, még akkor sem, ha önként vállalkozik arra, hogy valami vagy valaki jól megijessze őt, egy jó horrorra viszont szívesen jegyet vált még az is, aki amúgy rettentő szívbajos. És az elmúlt évben volt is mitől félni: valakire a rengeteg DLC hozza a frászt, másokra meg az olyan ellenfelek, akik elől csak menekülni lehet, de legyőzni őket nem. Hogy pontosan mikorra datálható a műfaj feltámadása, az igazából egész könnyen leírható: arra a napra, mikor kijött az Amnesia: The Dark Descent. Az ekkor már a csúcson lévő indie játékfejlesztés egyik ékköve szokatlanul nagy figyelmet kapott a kiadást követően, arra pedig még a készítői se számítottak, hogy az Amnesia nemcsak a szubkultúrájában arat osztatlan sikert, de azon kívül is: másfél milliót eladni bármilyen játékból nagy eredménynek számít, hát még egy olyanból, amiben nem lehet se lőni, se tömegmészárolni, főhőse tulajdonképpen egy magatehetetlen, átlagos fickó, helyszíne pedig egy totálisan rideg, elhagyatott kastély. 2010 óta horrorjáték-rajongónak lenni egyenesen felemelő érzés, hiszen az Amnesiának több követője is akadt – de ha valaki azt mondta volna, hogy egy hatalmas kiadó is a műfaj mögé áll, és minden idők egyik legismertebb franchise-át dobja a közösbe, na, azt tényleg nem hitte volna el senki.







### SIKOLY AZ ŰRBEN

A hosszú bevezetőből így már kitalálhattok, hogy az Alien: Isolation horrorjáték, méghozzá nem is akármilyen. Már a tavalyi, katasztrofálisan sikerült Colonial Marines is a kánon része volt – azaz az ott látottak az Alien-univerzum hivatalos történései, annak ellenére, hogy több ponton is ellentmondott mindennek, ami a filmekben szerepelt –, az Isolation viszont még ennél is egymástól távol esnek bele a Sevastopol unalmas hétköznapjaiba. Mármint ha unalmas hétköznapnak számít az, hogy minden bolt és minden ajtó zárva van, embernek szinte nyoma sincs, aki pedig mégis feltűnik, az fegyverrel grasszál, és előbb lő, aztán kérdez. Valami nincs rendben – és az a valami egy alien, aminek a létezéséről addig sem Amanda, sem a Sevastopol közössége nem tudott, és az állomáson

**Az Alien: Isolation a valaha volt leghangulatosabb Alien-adaptáció, de mint játék sajnos messze áll a tökéletestől.**

továbbmegy, hiszen nem az akcióközpontú második, a visszafogottabb harmadik, vagy a szinte mindenki által gyűlölt negyedik filmet gondolja tovább, hanem a kultikus elsőt, ami ezt az egészet elindította.

Főhőse viszont nem Ripley, hanem annak lánya, Amanda, akiről az első epizódban csak futólag volt szó, de a kamera sose mutatta – eddig. Amanda azóta felnőtt (15 év telt el az Alien óta), és gépészként tengeti a mindennapjait, míg egy nap fel nem tűnik a Weyland-Yutani embere, hogy közölje: egy Sevastopol nevű állomáson ott várja az elveszettnek hitt Nostromo fekete doboza, amiből talán végre kiderül, hogy mi a fene is történt a hajóval és a legénységgel. Egy horrorjáték persze nem lenne túl rémisztő, ha simán mennének a dolgok, és már a landolást megelőzően elszabadul a pokol: az állomás teljesen elhagyatottnak tűnik, egy hatalmas lyuk tátong rajta, a leszállócsapat pedig belekeveredik egy robbanásba, így sérülten, és történtek után lehet, hogy ezt annyira nem is bánják. Az Isolation fő feladata így igazából adott: egyrészt ugye maga a túlélés, Amandát irányítva kell kapcsolatba lépni a csapat többi tagjával és az őket ideszállító hajóval, másrészt elő kell keríteni a fekete dobozt is. Sima ügy!

### A NYOLCADIK UTAS

Az Isolation szerencsére ezt egyáltalán nem úgy tálalja, ahogy a Colonial Marines, hiszen Amanda nem tengerészgyalogos,

**ADATOK**

KIADÓ
**SEGA**

FEJLESZTŐ
**Creative Assembly**

MŰFAJ
**horror**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Amnesia: The Dark Descent**
2010 (FRICTIONAL GAMES)

**Outlast**
2013 (RED BARRELS)

nem világmegmentő hős, és fegyvert se fogott még a kezében, hacsak egy hegesztőpisztoly nem számít annak, ráadásul valami csoda folytán ez a játék teljes hosszában így is marad, mert a későbbiek során kapunk ugyan lőszerszámot, de azt használni csak pár helyzetben lehet. És akkor se éri meg: a lőszer annyira limitált, hogy pár táron kívül nem is nagyon találunk többet, no meg amúgy sem ajánlatos tűzharcba bocsátkozni – Amandán nincs golyóállómellény vagy páncél; az alient lőfegyverrel nem lehet megölni, az emberek meg mindig túlerőben vannak.

Mi marad akkor? Természetesen a lopakodás: kúszás a vaksötét szellőzőben, elrejtőzés az asztal alatt vagy a falak mentén. A guggolás és a lassú, kimért léptek hatásosabbak, mint egy golyó, mert a legtöbb ellenfél mellett, ha nem is simán, de el lehet osonni. És igazából a legtöbb esetben tulajdonképpen muszáj is. Egyrészt, mert harcolni tényleg nem kifizetődő, ráadásul baromi nehéz is: csavarkulccsal valakit hátulról lecsapni lényegesen könnyebb, ha közben a társa nem akar a halálba küldeni egy sörétessel vagy egy bivalyerős Magnummal. És ez igaz az állomás számtalan androidjára is, akik nem lőfegyverrel, hanem a hegyomlásnyi öklükkel akarnak új formába ütni, az pedig legalább annyira káros az egészségre, mint az ólom. Aztán jön az alien, és minden megváltozik.

**Az átvezető videók minősége egész egyszerűen parádés, mind a teljesen filmszerű beállítások, mind a remek karaktermodellek miatt.**

Hogy ez nem az első órában történik meg, az igazából a Creative Assembly legjobb döntése, mert valami egészen zseniálisan építik fel a hangulatot és a mindenki által ismert világot. A játék nem robbanással és nem akciójelenettel indul, hanem lassú, komótos bevezetővel, az eredeti filmhez hasonlatosan. Az alapanyaghoz való hűség az Isolation legfantasztikusabb eleme, olyan, amibe egész egyszerűen nem lehet belekötni, mert ennyire hiteles, ennyire aprólékos adaptációt még soha egyetlen film, sorozat vagy képregény se kapott, és valószínűleg nem is fog. Ridley Scott parádés 1979-es világa teljesen változatlan formában elevenedik meg: a neofuturisztikus

Halálanimációból ugyan kevés van, azok brutalitása viszont kárpótol érte: a xenomorf minden elképzelhető módon fel tud falni.

jövő katódsugaras, folyamatosan vibráló monitorai, a hangosan és keményen kattogó mechanikus billentyűzetek, a csigalassúsággal kirajzolódó elektronikus karakterek világa ez, vagyis az a távoli jövő, amit közel 40 évvel ezelőtt elképzeltek. Ráadásul ez a mesteri világépítés egészen a történet végéig kitart – a Sevastopol zsenialitása miatt persze hálát rebeghetünk a BioShock-sorozatnak is, mert a CA-nál azt tekintették mintának, így a hátrahagyott audiofájlok, a számítógépes naplóbejegyzések és a művészi plakátok tömkelege segíti úgy a beleélést, mint a történetmesélést, mind a tizenakárhány órán keresztül. Csakhogy erre a hosszra igazából semmi szükség, legalábbis az Isolation egészen biztosan nem bírja el, és ennek egy oka van: az alien.

## ELNYŰTT KORCS

Alien-játékot xenomorf nélkül készíteni persze furcsa lett volna, így talán nehezen értelmezhető a kijelentés, miszerint jobb lett volna a játék nélküle, de valahogy mégis ez az igazság. Ennek több oka van: az egyik és a legfontosabb az, hogy egész egyszerűen nem lehet tőle hosszú távon félni. A világon mindenki tudja, hogyan néz ki, hogyan mozog, lassan négy évtizede van jelen a vásznakon, a videojátékokban, a képregényekben. Mert igaz ugyan, hogy az első találkozás vele az Isolationben felejthetetlen, és még utána is tud azért mozgalmas pillanatokat okozni, aztán... aztán viszont elkezd úgy viselkedni, mint minden videojáték-ellenség: bután. Az Isolation beharangozásakor az egyik legtöbbször emlegetett funkció a kiszámíthatatlanság volt: az alien nem szkriptelt útvonalon közlekedik, hanem előre megírt viselkedésformákat váltogat, úgy, ahogy a kockadobás dönt róla, így az újbóli próbálkozások, a sokadszori végigjátszások során nem lehet kiszámítani, hogy mi fog legközelebb történni. És ez a baj.

## A FELÁLDOZHATÓK

**Az Alien: Isolation előrendelői egy „Crew Expendable" nevű, külön is megvásárolható DLC-t kaptak az alapjáték mellé, amely az egyik legkülönlegesebb bővítmény, amit valaha csináltak, hiszen az első Alien-film eseményeit dolgozza fel, méghozzá az eredeti színészgárda közreműködésével. Dallasként, Parkerként vagy Ripley-ként kell végleg elintézni a xenomorf-problémát a Nostromo fedélzetén – ennél tökéletesebb tiszteletadást el sem képzelhetne egy Alien-rajongó. Igaz, az üzleti modell már hagy némi kívánnivalót maga után, hiszen a DLC-nek van egy „Last Survivor" néven futó folytatása is, ahol a helyszín és a feladat ugyanaz, de a legénységből már csak Ripley van életben...**

Azon ugyanis sokat nevettünk a Colonial Marinesban, hogy két lábon cammogva közlekedtek a xenoformok, de itt még ennél is mókásabb dolgot csinál az az egy szál főellenfél. Néha perceken keresztül egyetlen kört ír le, máskor felmászik egy szellőzőbe, hogy egy másodperccel később visszaugorjon. Néha nem veszi észre, ha szó szerint a tarkójára lihegünk, mert csak előre lát, máskor viszont kilométerekről kiszúrja a legkisebb zajt, vagy a legapróbb fényforrást is. Buta, kiszámíthatatlan, amire csak rátesz egy lapáttal a félig manuális, félig checkpoint alapú mentési rendszer: csak a pálya bizonyos pontjain van lehetőség játékállást készíteni, ezek között pedig néha annyira hatalmas a távolság, hogy komplett 10-20 perces részeket kell újrajátszani. És ha ehhez hozzávesszük a xenomorf random viselkedését, a végeredmény totális frusztráció: nem ritka, hogy egy-egy szakaszt akár tízszer is (!) újra kell játszani csak azért, mert pont észrevesznek, pont ott bukkan elő egy ellenfél, ahol nem kéne, és ez végképp kiöli az izgalmat, a meglepetést és a félelmet az élményből. Onnantól nyűg és

# MÁSVÉLEMÉNY

## CHRIS
**UNALMAS ÓRÁK**

**Bármilyen furcsának is tűnhet, nálam az idei év egyik legjobban várt alkotása az Alien: Isolation volt. A filmeket legalább két tucatszor láttam, imádom a horrorjátékokat is, nagy kedvencem az Outlast. Ezért aztán minden adott volt ahhoz, hogy átborzongjak pár sötét éjszakát. De nem jött be a dolog. Először is a játék esetenként olyan szinten volt idegesítő és nehéz, hogy kénytelen voltam több napos szüneteket tartani két próbálkozás közt. Aztán amikor túljutottam egy nehezebb részen, és már-már belelendültem a végigjátszásba, azon kaptam magam, hogy nem látom a fényt az alagút végén. Nem történik semmi, már a harminckettedik liftezésen is túl vagyok, s felmerült bennem a kérdés: mikor lesz már ennek vége?**

## CHOCHO
**VEGYES ÉRZÉSEK**

**Az Alien: Isolation nem az a játék, amit mindenkinek meleg szívvel ajánlanék, hisz olyan témához nyúl – méghozzá szokatlanul autentikus módon –, amit ma már csak kevesen tudnak valóban magukhoz közelinek érezni. Nincs mese, az első Alien óta eltelt 35 év, a horrorfilmek és játékok rengeteget fejlődtek, Ridley Scott idegenje pedig ma már csak sorozatban darálható tucatellenfél a Colonial Marineshez hasonló tucatjátékokban. Elképzelhető tehát, hogy egyesek nem lesznek képesek félni a játékon, és inkább csak frusztrálva érzik magukat a talán túlságosan is hosszú végigjátszás során. Akik viszont valódi Alien-fanatikusok, és tisztelik a természet eme gyilkos remekművét, az Isolationben megtalálják a számításukat.**

## DZSÉJT
**A LELKES FANBOY**

**Az Aliens: Colonial Marines után és a Creative Assembly eddigi munkásságát ismerve szkeptikusan ültem le az Alien: Isolation elé, de a játék percek alatt meggyőzött arról, hogy az a fiaskó nem ismétlődik meg. Az alien még sehol sem volt, amikor a Sevastopol menthetetlenül rabul ejtett. Merem állítani, hogy az Isolation képében az egyik legjobb Alien-játékot kaptuk meg. A Ridley Scott klasszikusát idéző hangulat, a grafika, a zene, a hangok – a filmszereplők hangjai –, a játékmenet és mindezek fölött az idegen folyamatosan fenyegető jelenléte még annak ellenére is remek játékká teszik az Isolationt, hogy az MI a nem idegen ellenfelek esetén ritka ostoba, a lopakodás suta, az átvezető animációk bénák, és a történetet elfelejtették befejezni.**

**Az Alien: Isolation jövőábrázolása maximálisan hű az eredeti filmekhez: minden vaskos, lassú, és persze irtózatosan hangos.**

teher, ami akár 15-17 órán át is eltarthat magasabb nehézségi szinten, pedig a kraftot és a lendületet már minimum a felénél elveszti, főleg, mert a Sevastopol csak elsőre tűnik hatalmasnak, valójában alig egytucatnyi helyszínből áll, és ezek között kell ingázni, ahogy a történet épp megkívánja, valahogy úgy, mint az első két Dead Space-ben, ahol szintén ez a fajta moduláris felépítés volt a minta.

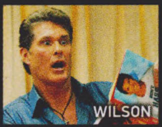
Pedig vannak jó ötletek az Isolationben, ilyen például a kraftolás, ami tulajdonképpen Amanda második leghasznosabb fegyvere a tényleges fegyverek után. Az állomáson a jelek szerint a világ legszerencsétlenebb emberei dolgoznak, ugyanis nincs olyan terem, folyosó vagy polc, ahol ne lenne minimum egy alkatrész. Ez lehet szenzor, valami kémiai folyadék, esetleg egy chip. Természetesen véges mennyiségű cipelhető belőle egyszerre, de a nem létező hátizsákot úgy se nyomják sokáig, mert folyamatosan fel kell őket használni tárgyak előállításához. Kezdetben ez csak füst- és fénygránátot jelent, később EMP-töltet, életerőt adó injekció, vagy komplett bomba is gyártható. A nem túl hosszú listának igazából csak a fele vagy a negyede az, ami ténylegesen is hasznos, de azokra is elsősorban csak a magasabb nehézségi szinteken van szükség, ahol tényleg nem lehet bizonyos helyszíneken figyelemelterelés nélkül továbbjutni. Maga a tárgykészítés szerencsére halálosan egyszerű és gyors is, így még akár menekülés közben, egy pár másodpercre megállva is létrehozható valami, ami akár életet is menthet akkor, ha épp nincs a közelben egy szekrény, amibe el lehet bújni. Nem mintha az mindig segítene: bár vissza lehet tartani a lélegzetet, és oda is lehet préselődni a hátfalhoz, de néha ez sem segít, mert a játék egy értelmezhetetlen paramétertábla alapján úgy dönt, hogy muszáj meghalnod. És ez nem egyszer fordul elő, de akár több tucatszor is a teljes kampány során, teljesen felélve a félelemkeltés minden morzsáját.

### HIÁNYZÓ LENDÜLET

Ennél több azonban egyáltalán nincs az Isolationben: a „menekülj el az állomásról", mint fő feladat nem változik, a közé beszúrt mellékteendők viszont teljesen ötlettelenek, és egyértelműen csak arra utaznak, hogy a lehető legtovább eltolják a játékidőt, még akár úgy is, hogy a sztori minimum kétszer elér egy olyan pontot, ahol véget érhetne, de aztán megy tovább, valahogy úgy, mint a 17 lezárással rendelkező Gyűrűk Ura trilógia, csak itt a végén nincsenek kéjesen mosolygó hobbitok és nagy hatalmú tündék.

Csak egy fantasztikus nyitány, egy zseniálisan adaptált világ, és egy 2-3 óráig tökéletes élményt nyújtó próbálkozás egy olyan témában, amit a jelek szerint lehetetlen hibátlanul feldolgozni – de az is biztos, hogy az Isolationnél közelebb még soha senki sem jutott ahhoz, hogy az Alien-filmeknek méltó emléket állítson.

## ÉRTÉKELÉS




**GÉPIGÉNY**

3.16Ghz Intel Core 2 Duo E8500 , 4 GB RAM, 1 GB SM 4.0 VGA, 30 GB HDD

A hangulata fantasztikus, a CA által felépített világ pedig tökéletes, de a játékmenete unalmas, önismétlő, monoton, ráadásul a legkisebb mértékben sem félelmetes.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

**PRO**

**A helyszínt és a hangulatot tökéletesen sikerült eltalálni, és végre a főhős is esendő.**

**KONTRA**

**Nagyon önismétlő, az MI borzalmas, az alien egyáltalán nem félelmetes, és elképesztően sok a frusztráló pillanat.**

**70%**

# HEAVY BULLETS

[ÍRTA DAN] **Indie típusú játékokból az idei évben sem szenvedünk hiányt, a most bemutatásra kerülő darab ráadásul igazi kuriózuma lehet az említett kategóriának. Tessenek vigyázni, az ajtók záródnak, jóárasított és rendhagyó formájú szórakozás következik!**

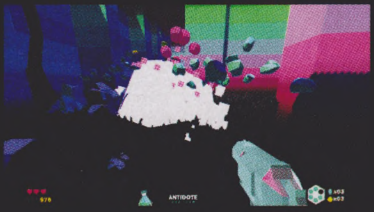
Egy vallomással kell kezdenem: mielőtt a szóban forgó programot mélyreható teszteknek vetettem volna alá, nem sok hiányzott, hogy az egészet a sarokba hajítsam. FPS-rajongó lévén nemigen tartom magam válogatósnak, de a Heavy Bulletsszel az istenért sem sikerült boldogulnom – és ekkor jött az a bizonyos impulzus, amelyet az első indítás óta kerestem: ez a játék pokolian nehéz, méghozzá olyannyira, hogy ehhez képest a cérna csukott szemmel tűbe fűzése is egy laza délutáni elfoglaltságnak tűnik, mégis pont ettől válik megunhatatlanná.

A színes világ látványa ne tévesszen meg senkit, itt minden méteren halálos csapdák és ellenfelek várnak.

## HALLOM A SZÍNEKET!

A Heavy Bullets műfaját tekintve roguelike játék, egy nagy csavarral: FPS-ként működik. A roguelike stílusról azt kell tudni, hogy a véletlenszerűségre alapoz: a pályák, az ellenfelek elhelyezkedése, a belőlük kieső tárgyak minden indításnál, minden próbálkozásnál változnak, így lényegében végtelen a tartalom, hiszen kiszámíthatatlan, hogy a következő menetben mi fog rád várni.

Az önfeledt szórakozást a játék egyedi megvalósítású képi világa is garantálhatja: a betöltőképernyőt követően nyomban egy színektől igencsak nem mentes környezetben találjuk magunkat, s miközben a labirintusszerű pályák között mozgunk, hamar rádöbbenünk, hogy valami nagyon nincs itt rendben, így pedig adott a feladat is: rendet tenni a vad neonfolyosók között, s elpusztítani az utunkba kerülő agresszív élőlények sokaságát.



A ránk leselkedő veszély elsődleges forrását az elénk penderülő „színes" élőlények (mint például a kukac vagy a repülő „telefonfülke") jelentik, amelyek szinte a másodperc tört része alatt képesek nullára redukálni az életerőnket. Utóbbi kapcsán kiemelendő, hogy alapesetben három életet biztosít a program, ám ha bajba is kerülünk, kis szerencsével ugyan, de majd minden szakaszon találhatunk legalább egy olyan pontot, amely maximális szintre tölti a vitalitásunkat. A veszélyforrás másik, bár kevésbé rizikósabb részét a pályákon véletlenül felbukkanó „őrbódék" képezik, amelyek automatikusan támadást indítanak, amint megérzik közelségünket.

Ellenfeleink kifektetéséhez ugyan csak egyetlen fegyver, ám annál jóval több képesség áll a rendelkezésünkre. Közülük is említést érdemelnek az előrejutást segítő lehetőségek, mint az idő lassítására szolgáló effektus vagy a közelségérzékelő (egy előre meghatározott távolságig képes feltérképezni a ránk váró rémségeket), de ezeken kívül olyan finomságok is beszerezhetők, mint a kés, vagy a Megabomb nevű, a hagyományos gránátnál jóval nagyobb hatásfokkal rendelkező jóság. (További pozitívum, hogy a kilőtt lövedékek a földet érést követően egyszerűen felszedhetők, s így újból felhasználhatók.)

Kiemelendő az is, hogy a legyőzött ellenségeket felhasználható valutával jutalmazza a program, melyet az adott szinten elérhető bankautomatáknál költhetünk el. Az itt beszerezhető lehetőségek tárháza nagyjából végtelen, hiszen a vásárlásnak jobbára csak a pénzünk szabhat gátat – ez utóbbi esetén persze nem árt tudni, hogy a „bolt" némileg túlárazott portékákkal várja a költekezni vágyókat, így aztán célszerű alaposan átgondolni, mire is van leginkább szükségünk.

## EGYSZERŰ ÉS NAGYSZERŰ

A Heavy Bullets egy szórakoztató és hosszú órákra elegendő, maximálisan egyedi shooter, amiért ráadásul sok pénzt se kérnek: a cikk írásának pillanatában mindössze 7,49 euróért érhető el a Steamen. Katarzisba ejtő érzést elsősorban a roguelike műfaj rajongóinak adhat, na meg persze azoknak, akik nem félnek az újdonságoktól – ha eddig nem érdekelt ez a stílus, ezután remélhetőleg másképp fogod gondolni!

### ADATOK

KIADÓ
**Devolver Digital**

FEJLESZTŐ
**Terri Vellmann**

MŰFAJ
**roguelike FPS**

MULTI
**nincs**

### GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, DirectX 9 VGA, 300 MB HDD

### ÉRTÉKELÉS

Egy igazán különleges roguelike lövölde, néha idegesítően magas kihívással, rém furcsa hangzó- és képi világgal. Mégis letehetetlen.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**
**Végtelenül egyszerű kezelhetőség, a minimális rendszerkövetelményből adódóan pedig egy mikrohullámú sütő is elboldogul vele.**

**KONTRA**
**A rendhagyó képi világ sokak számára zavaró lehet, míg a folyamatos mászkálás miatt hamar unalmassá válhat.**

**76%**

# TOTAL WAR ROME II — EMPEROR EDITION

[ÍRTA **CHOCHO**] A Total War: Rome II-vel szegény Tika kolléga nagyon megjárta, hisz a megjelenés előtti változatra magas értékelést adott, mert azt hitte, az abban található hibákat a megjelenésre száműzik a fejlesztők. Nos, ez csak egy évvel később sikerült nekik.

Nagy Total War-rajongóként minden korábbi résznél jobban vártam a tavalyi Rome II-t, mert a legjobb egykori TW-játék folytatásának bemutatásakor úgy tűnt, a Creative Assembly csapata mindent belead, hogy a Rómához történő visszatérés a sorozat úttörő darabjának adjon életet. Ez így is történt, a Rome II nagyszerű, mondhatni grandiózus stratégiai játék lett – csak épp nem sikerült befejezni a programot a megjelenés napjáig, így egy bétaállapotú változatot kaptak a csalódott vásárlók. A brit fejlesztők azóta már átnyergeltek az Attila-korszakra, sőt, tettek egy kitérőt a zord jövőbe is (lásd Alien: Isolation), s bár mi lassacskán feladtuk a reményt, még egyszer, utoljára a Rome II-re is rákacsintottak, végre befejezve mindazt, amit 2013 őszén elkezdtek. Ave, Cézár!

### MINDEN ÚT RÓMÁBA VEZET

A Total War: Rome II: Emperor Edition tényleg afféle bocsánatkérés a Creative Assemblytől, ugyanis, bár egy boltokban is megvehető, második Rome II kiadásról van szó, valójában mindazok ingyen kapták meg a csomag minden tartalmát, akik már rendelkeztek az alapjátékkal. A múlt idő nem véletlen, a játék a Steamen már mint Emperor Edition tölthető le, vessetek csak egy pillantást a könyvtáratokra! A

**ADATOK**

KIADÓ
**SEGA**

FEJLESZTŐ
**Creative Assembly**

MŰFAJ
**stratégia**

MULTI
**van**

**GÉPIGÉNY**

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB SM 3.0 VGA, 35 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

A Total War: Rome II – Emperor Edition egy korrekt, igényes újrakiadás, ami megéri a befektetést. Már ha meg kell vásárolnotok egyáltalán, ugye.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Új kampány, javított technikai háttér és ingyenes tartalom, ha már megvolt az alapjáték.**

**KONTRA**

**A fizetős DLC-k sajnos nem kerültek bele a csomagba, pedig nem ártott volna azokat is besuvasztani.**

**85%**

gigantikus frissítésbe számtalan új dolog fért bele: javult a mesterséges intelligencia, kiküszöbölték a legtöbb technikai problémát, itt-ott szebb lett az amúgy is remek grafika, és a sokat szidott multiplayert is sikerült stabilizálni. Bizony, alig egy esztendővel a Rome II megjelenése után végre ott tartunk, hogy nyugodtan fejest ugorhatunk egy többszereplős kampányba a cimboráinkkal, anélkül, hogy rettegnünk kéne a folyamatos összeomlások miatt. Talán azt hihetitek, hogy szarkasztikus vagyok, pedig szó sincs róla: sajnos a Rome II alapállapotát ismerve ez tényleg egy nagyszerű hír, amit muszáj megünnepelni. Persze ha csak egy masszív javítást kaptunk volna az Emperor Edition képében, nem foglalkoznánk vele egy teljes oldalon át, az angol csapat viszont egy teljesen új kampánnyal is megörvendeztette a rómaiakra soha rá nem unó fanatikusokat.

### AUGUSZTUSI HŐSÉG

Tulajdonképpen egy teljes értékű expanziót kapunk az EE-be csomagolva, aminek címe Imperator Augustus, és akárcsak a többi DLC-kampány, ez a küldetéscsomag is a főmenüből indítható el, külön játékmódként. Az új kiegészítő Augustus császár felemelkedését meséli el, Kr.e. 41-től, azaz a második triumvirátustól. A történet maga másodlagos, de a döntések, amiket meghozunk a kampány során, jobban rányomják a bélyegüket a virtuális történelem alakulására, mint ahogy azt a klasszikus Grand Campaign során láthattuk. Összesen egyébként tíz frakcióval indulhatunk harcba az eddigi legnagyobb kampánytérkép birtoklásáért, mely működését tekintve olyan, mint régen. Ez a teljes játékról elmondható persze: az Emperor Edition, noha itt-ott módosítottak rajta, még mindig a már megismert Rome II, ami pontosan ugyanazokat a szabályokat és ötleteket dobja be a kalapba, mint tavaly, csak épp finomított, tényleg üzemképes formában. Persze van, ami nem változik: a seregeink például ugyanolyan bután képesek viselkedni a csatákban, ahogy annak idején, és a tengeri ütközetek sem lettek kényelmesebbek az eddigieknél.

### KLEOPÁTRA, NE TÉGY ENGEM LAPÁTRA!

Nehéz az Emperor Editiont úgy értékelni, hogy nem vesszük figyelembe a Rome II immár egyéves történelmét, márpedig ez a csomag az eddigi legjobb üzlet, amit a sorozat rajongói köthettek, így megérdemli, hogy úgy tekintsünk rá, mint egy új, komplett alkotásra. Ingyenes DLC-kkel megpakolt, frissített változat, alacsonyabb áron, mint az alapjáték? Köszönjük, SEGA, ez egy jó kör volt!

[ÍRTA BATE]

**Az Activisonnél kevesebben értenek jobban a franchise-építéshez, elég csupán a Call of Duty-szériára gondolni. A cég viszont néha elveszti a kontrollt – a pénzéhség még olyan hihetetlenül népszerű sorozatokat is kiégetett már, mint a Guitar Hero. A legújabb Skylanders ugyan még nem tart itt, hiszen továbbra is jó móka, de e mellé az egyik legpofátlanabb lehúzás is, amivel mostanában találkoztunk.**

Felnőtt létemre igen nagy izgalommal vártam a legújabb Skylanders megjelenését, hiszen az elmúlt három évben nagy rajongója lettem a szériának, jelentős figuragyűjteményt halmoztam fel, és számtalan vidám órát töltöttem Skylands világában. A móka a Trap Team megjelenésével sem hagyott alább, de minél messzebb jutottam a pályákon, annál világosabbá vált, hogy az Activison ezúttal átlépett egy határt – már ami a pénztárcám megcsapolására tett kísérleteket illeti.

### KEZDJÜK AZ ELEJÉN

Ha valaki nem lenne képben a Skylanders-sorozatot illetően, villámgyorsan vegyük át az alapokat: egy olyan játékról van szó, ahol a szoftver önmagában nem elég a szórakozáshoz, a program használatához szükség van a portálnak nevezett kiegészítőre, illetve műanyagfigurákra, melyek a perifériára helyezve megjelennek a képernyőn és irányíthatóvá válnak. Az elmúlt években három rész jelent meg (Spyro's Adventure, Giants, SWAP Force), a begyűjthető figurák száma pedig már több százra rúg. A széria egyik legpozitívabb tulajdonsága, hogy a műanyag bábuk felfelé kompatibilisek, tehát a korábban kiadott karakterek használhatók az újabb részekben is, így például a Trap Teamben is bevethetjük a 2011-ben vásárolt hőseinket – kár, hogy ennek már nincs sok értelme, de erre még visszatérünk.

Tavaly ilyenkor azért még szinte biztosan nem gondoltuk volna, hogy az idei játékban már a minifigurák is a játszható karakterek sorait fogják erősíteni.

**ADATOK**

KIADÓ
**Activision**

FEJLESZTŐ
**Toys For Bob**

MŰFAJ
**akció-kaland**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Skylanders: Giants**
2012 (ACTIVISION)

**Skylanders: SWAP Force**
2013 (ACTIVISION)

Ami a játékmenetet illeti, a Skylanders egy külső nézetes akció-platformer-logikai hibrid, ahol minden pályán A-ból B-be kell elverekedni magunkat. Az erősen akcióorientált kalandozás rajzfilmszerű látványvilággal, változatos területekkel, ellenfelekkel, bossokkal, minijátékokkal és elképesztő mennyiségű gyűjtögethető cuccal van megfűszerezve. Minden szempontból ideális a gyerekeknek, de képes behálózni még az idősebbeket is.

### CSAPDÁBA CSALVA

A Skylanders minden egyes epizódja jelentős újdonságokat tartalmazott az elődeihez képest, és ez alól a Trap Team sem kivétel. A sztori szerint Kaos, a sorozat főgonosza kiszabadítja a Skylands univerzum legmegátalkodottabb bűnözőit, akiket a Trap Master titulusú különleges hősökkel kell újra befogni – ezek a karakterek (összesen 16 van belőlük) egy teljesen új családot jelentenek a figurák között, egyedi vonásuk, hogy még a második rész óriásainál is nagyobbak, és mindannyian rendelkeznek valamilyen traptaniumból készült speciális fegyverrel. Az új rész sajátossága viszont nem (csak) belőlük adódik, hanem abból, hogy a pályákon legyőzött szökevényeket csapdába zárhatjuk, és a bekasztlizást követően akár még harcba is hívhatjuk, hogy velük győzzük le a többi ellenfelet.

Ahhoz viszont, hogy elfoghassuk a rosszcsontokat, fizikai formában is létező csapdák szükségesek, és ezek a műanyag kiegészítők a Skylanders-franchise teljesen új elemét képezik. A Trap Team alapcsomagjában ezúttal két bábu (egy sima Skylander, Food Fight, és egy Trap Master,

# ITT VANNAK A MINIK!

**A korábbi gyakorlattal ellentétben a Trap Team mellé nem kapunk világító Lightcore figurákat, azonban nem maradunk különlegességek nélkül, hiszen megérkeztek a Mini Skylanderek. A veteránok számára ők ismerősek lesznek, hiszen az első két rész során már találkozhattunk velük, igaz akkor még Sidekick néven futottak, promóciós ajándékként, és valódi hasznuk nem nagyon volt. Ha ráhelyeztük őket a portálra, akkor megjelentek a képernyőn, követték a „nagyo-kat", de irányítani nem lehetett őket. A Trap Teamben ez megváltozik, hiszen a minik (összesen 16 darab) már megvásárolhatók a boltokban is, és a portálra helyezve teljes értékű, irányítható, fejlődő Skylanderként funkcionálnak (na meg elképesztő cukin néznek ki). Jó hír továbbá, hogy azok, akik az elmúlt évben voltak olyan szerencsések, hogy szereztek maguknak ilyen miniket (például PC Guru webshopos rendelésekkel), azoknak nem kell újra beruházni rájuk, hiszen a régebbi verziók kompatibilisek a Trap Teammel.**

Snap Shot), egy vadonatúj portál, illetve két csapda kapott helyet. Ha legyűrtünk egy börtönből szabadult ellenfelet, akkor az új kiegészítők egyikét a portál megfelelő részébe kell illeszteni, mire a képernyőn megjelenik egy örvény, ami szépen beszippantja a vereséget szenvedett rosszarcút. Igen ám, de akárcsak a Skylanderek, a gonoszok is bizonyos elementál alá tartoznak, és csak a megfelelő csapdával foghatók el. A kezdőpakk kiegészítőivel csak víz vagy élet típusú karakterek börtönözhetők be, így ha mindenkit szeretnénk kipróbálni, akkor külön megvásárolható kelepcék beszerzésére lesz szükség...

## A TRAP TEAM TELJESEN ÚJ SZINTRE EMELI AZ ÁRUKAPCSOLÁS FOGALMÁT: ILYET MÉG NEM LÁTTUNK.

### VEGYÉL MÉG! VEGYÉL MÉG! VEGYÉL MÉG!

És ezzel el is érkeztünk a Trap Team legellenszenvesebb részéhez: lényegében húszpercenként azzal szembesülünk, hogy újabb és újabb kiegészítők megvételére van szükségünk ahhoz, hogy a játék minden részét láthassuk és kipróbálhassuk. A játék ugyan befejezhető az alapcsomagban található figurákkal és csapdákkal is, de ha nem veszünk további kiegészítőket, akkor a program nagyjából 50%-áról simán lemaradunk. És nemcsak arról van szó, hogy extra csapdákat kell szereznünk, hogy minden rosszfiút befoghassunk, de a játékban továbbra is találkozhatunk olyan szakaszokkal, amelyeket csak egy bizonyos elementálhoz tartozó hőssel lehet szabaddá tenni. Ez persze nem újdonság, de az Activision kellően pofátlan módon meglépte azt, hogy most már csak a Trap Team figurák tudják megnyitni az elzárt részeket nyitó portálokat – ez pedig több szempontból is igen problémás húzás.

A legkényesebben a pénztárcánkat érinti ez a lépés, hiszen ha tényleg szeretnénk látni a játék minden szegletét, akkor (a korábban emlegetett kelepcék mellett) minimum hét darab Trap Master figura beszerzését kell beütemezni, fejenként 4500 forintért. Emellett a gyártó ezzel beismerte azt is, hogy tojik azokra, akik az elmúlt három évben vagyonokat költöttek Skylanders-figurákra. Merthogy egészen tavalyig úgy működött a rendszer, hogy azokat a bizonyos területzáró kapukat bármelyik karakterrel ki lehetett nyitni, ha a szükséges elementálhoz tartozott. Ha tehát volt egy 2011-es élet bábud, akkor az feltárta az élet ajtót a 2013-as játékban is. Ennek viszont vége, így a meglévő gyűjtemény a Trap Teamben lényegében értéktelenné válik.

A Head Rush fején lévő traptanium szarvak a jódlizásával kombinálva legyőzhetetlen hőssé teszik – de minimum elképesztően hangossá...

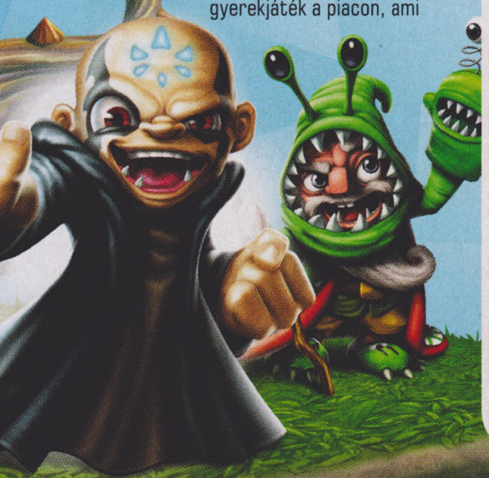
Tread Head mindig is a versenyzésről álmodott az eredettörténete szerint, és a Trap Teamben maximálisan kiélheti a vágyait. De nem valami ilyesmi járgány volt a South Parkban is...?

És az Activison nemcsak ezzel lépett a gyűjtők nyakára, hanem azzal is, hogy a régi figurák szintkorlátját ezúttal már nem emelte meg. Egészen mostanáig ez nem így volt, hiszen a friss epizódok megjelenésével a korábbi részekhez kiadott hősök kaptak öt új szintet, ismét lehetett őket fejleszteni, volt, hogy még új képességek is elérhetővé váltak. Ezzel szemben a Trap Teamben már semmi plusz nem jár a régi karaktereknek, ha korábban kimaxoltuk őket, akkor már nincs lehetőség a továbblépésre – éppen ezért a motiváció is elveszik, hogy újra elővegyük őket. Helyettük vásárolhatunk újabb és újabb bábukat – az Activison legalábbis tuti ebben reménykedik.

És ez még korántsem minden, hiszen a pályákat bejárva olyan kapukkal is találkozhatunk, melyek egy ismeretlen (unknown) elementál meglétét igénylik – magyarul a már meglévő nyolc elementál egyike sem képes kinyitni ezeket. Hogy mégis mivel lehet feloldani e korlátokat, arról a cikk írásakor az Activison még nem adott ki semmilyen hivatalos információt, de már kiszivárgott, hogy hamarosan érkeznek az eddig sosem látott Dark és Light elementálok, a hozzájuk tartozó csapdákkal, és tuti, hogy ezek beszerzése sem lesz olcsó mulatság...

**KALAND HÁTÁN KALAND**

Az Activison eddig ecsetelt lépései viszont nemcsak azért bosszantók, mert anyagi csődbe taszítják a családi kasszát, továbbá feldühítik a rajongókat, de azért is, mert maga a játék sem érdemli meg, hogy szimpla pénzgyár váljon belőle. A Trap Team ugyanis továbbra is az egyik, ha nem a legjobb gyerekjáték a piacon, ami tartalom szempontjából köröket ver az idén megjelent, pont a Skylanders ötletét felemásan ellopó Disney Infinity: Marvel Super Heroesra. Az új figurák nemcsak műanyagba öntve mutatnak jól, de a digitális valójuk is szuperül ki van dolgozva, remek szinkronokkal, tényleg egyedi képességekkel, érdekes és izgalmas fejlődési fákkal megtámogatva. Ugyanígy a ránk váró pályák is kifejezetten ötletesek, színpompásak, öröm bejárni őket, és igazi élmény, ahogy rábukkanunk a cselesen eldugott extra tárgyakra és rejtett helyszínekre. A kooperatív mód ugyan közel sem hibátlan, de még mindig kettesben a legjobb kalandozni, és bár a csapdák „intézményének" anyagi vonzata nem túl barátságos, a kivitelezés a maga nemében egészen zseniális, és a Trap Team legjobb részét tisztelhetjük benne.



## Mire van szükség a Trap Team Kimaxolásához?

Ahogy azt a cikkben is említettük, ha ki akarod maxolni a játékot, ahhoz nem lesz elég az alapcsomag megvétele. Nagyon nem. Az alábbi táblázatban összegyűjtöttük, hogy milyen kiegészítők megvásárlása szükséges ahhoz (és pontosan mennyit kell költened), hogy a legújabb Skylanders minden egyes szegletét felfedezd, és minden gonosztevőjét megismerd.

| NÉV: | ÁR: | EGYÉB INFÓ: |
|---|---|---|
| Alapcsomag | 17 990 Ft | 2 figura (1 Trap Master, 1 sima), 2 csapda |
| Földelementál Trap Master | 4 500 Ft | csak figura |
| Tűzelementál Trap Master | 4 500 Ft | csak figura |
| Technikaelementál Trap Master | 4 500 Ft | csak figura |
| Levegőelementál Trap Master | 4 500 Ft | csak figura |
| Életelementál Trap Master | 4 500 Ft | csak figura |
| Mágiaelementál Trap Master | 4 500 Ft | csak figura |
| Élőhalott-elementál Trap Master | 4 500 Ft | csak figura |
| Dark-elementál Trap Master | 4 500 Ft | még nem kapható, csak figura |
| Light-elementál Trap Master | 4 500 Ft | még nem kapható, csak figura |
| Csapdaszett 1 | 4 500 Ft | 3 különböző csapda |
| Csapdaszett 2 | 4 500 Ft | 3 különböző csapda |
| Kaos csapda | 2 000 Ft | Kaos csak ezzel fogható el, még nem kapható |
| Light csapda | 2 000 Ft | még nem kapható, 1 csapda |
| Dark csapda | 2 000 Ft | még nem kapható, 1 csapda |
| Mirror of Mystery Adventure Pack | 7 000 Ft | 1 sima figura, 3 tárgy |
| Nightmare Express Adventure Pack | 7 000 Ft | 1 sima figura, 3 tárgy |
| Midnight Museum Adventure Pack | 7 000 Ft | tartalma nem ismert, még nem kapható |
| Sunscraper Spire Adventure Pack | 7 000 Ft | tartalma nem ismert, még nem kapható |

## MÁSVÉLEMÉNY

**EZÚTTAL NEM EGY PC GURU ÍRÓT, HANEM AZ ORSZÁG EGYIK LEGLELKESEBB SKYLANDERS-RAJONGÓJÁT KÉRDEZTÜK MEG A TRAP TEAMRŐL!**

**BLAISECT** A LELKES RAJONGÓ

**A pénztárcák ellensége visszatért, és én örömmel adtam át neki a fizetésem, amit utólag sem bántam meg. Lenyűgöző lett a megújult portál, a csapdamesterek fizikai kidolgozottsága, a gonosztevők egyedi stílusa. A skylanderek továbbra is igazi egyéniségek, akik külön harcmodort képviselnek. Emellett a mesés történet több 10 órányi szórakozást garantál minden portálmesternek. Bár a minijátékok mennyisége csökkent a korábbi részhez képest, de tartalmilag sikerült megújítani azokat: a tower defense és a ritmusjátékok többszöri nekifutásra is izgalmasak és mulatságosak. Nehéz fokozaton a tapasztalt játékosoknak is kihívás, plusz a készítők trükkös húzása miatt garantált az újrajátszás.**

## KALANDRA FEL!

**A Trap Team mellé nemcsak extra figurákat és csapdákat lehet bezsákolni, de az új Skylandershez is érkeztek úgynevezett Kalandcsomagok (Adventure Pack), melyek minden esetben egy sima Skylanders figurát és három tárgyat tartalmaznak. A három kiegészítőből az egyik bónuszpályát nyit meg a programban, míg a másik két tárgy ideiglenes extrákat biztosít a portálon lévő Skylandereknek. A pakkok ára 7000 és 7500 forint között mozog, és kettő (Mirror of Mystery Pack és Nightmare Express pack) már jelenleg is elérhető a boltokban (a PC Guru Webshopban is). A jövőben két újabb csomag várható (Midnight Museum és Sunscraper Spire), és szinte biztos, hogy ezek a pakkok a cikkünkben is említett, egyelőre be nem jelentett Dark és Light elementál Skylandereket fognak tartalmazni az extra kiegészítők mellett.**

A ránk váró pályákról rengeteg ellenfelet kell lepucolni, de vannak a különleges, már emlegetett szökevények, akiket az átlagnál valamivel nehezebb legyűrni, illetve ha sikerrel járunk, akkor adott a lehetőség, hogy elfogjuk őket. Ilyenkor a teljesen új traptanium portálon kialakított mélyedésbe kell helyezni a gonoszunk elementáljához passzoló csapdát, és máris bebörtönöztük a rosszéletűt. A foglyunk innentől eltárolódik a kiegészítőn, és ha ezt bedugjuk a perifériába, akkor egyetlen gombnyomással válthatunk a portálon lévő Skylanderünk és az elcsípett rosszfiú között. A gonoszok a jófiúkhoz hasonlóan nemcsak kinézetre hihetetlenül változatosak, de a képességeiket illetően is, és kifejezetten üdítő velük játszani, ráadásul mindegyikükhöz tartozik egy mellékküldetés is, ami jócskán kitolja az amúgy sem rövidke játékidőt. És ezek a lények még akkor is szórakoztatók, ha nem őket irányítjuk, ugyanis a portálon helyet kapott egy hangszóró, és ha egy csapda be van dugva, akkor a benne lévő egykori ellenfél folyamatosan beszél hozzánk: kommentálja a teljesítményünket, beszólogat, vagy kérlel, hogy vele játszunk. Minden ellenfél egyedi szinkront kapott, ezek minőségét a legnagyobb AAA-játékok is megirigyelhetnék, ráadásul az elhangzó szövegek kifejezetten viccesre sikerültek. Még felnőttként is magával ragadott ez az egészen ötletes megoldás, és a gyerekek esetében az élmény csak tovább hatványozódik.

**Lob-Star eredetileg egy éttermet vezetett: elég nagy váltás menedzserből világmegmentő hőssé átnyergelni, de ha egy Skylander kezébe traptanium dobócsillagot adnak...**

Amit még érdemes tudni, hogy akkor sincs baj, ha nem rendelkezünk olyan csapdával, ami passzolna az éppen legyűrt ellenfélhez. A kiktatott rosszfiúk nem vesznek el, a győzelmünket követően bármikor elérhetők a játék központi helyszínén található börtönben, csak a megfelelő kiegészítőre van szükség, hogy használni tudjuk őket.

### A MÉRLEG SERPENYŐI

A Skylanders: Trap Teamet nem könnyű értékelni. A fejlesztést végző Toys for Bob kiemelkedő munkát végzett, szórakoztató, ötletes és színpompás játékot tett le az asztalra, eddig nem látott megoldásokkal fűszerezve. Ugyanakkor itt van a nem túl felhasználó- és pénztárcabarát kiadói hozzáállás, ami jelentősen beárnyékolta az élményt, hiszen a pályákat róva lépten-nyomon azzal szembesültem, hogy még mindig kellene valami, hogy teljes legyen a szórakozásom. A Trap Team egy remek játék, tökéletes választás a fiatalabb gyerekeknek, viszont azzal mindenkinek tisztában kell lennie, hogy az amúgy sem olcsó alapcsomag csak a kezdetet jelenti a pénzköltésben. A cikk végén található végső értékelés így valójában nem is a programot minősíti, hanem magát az Activisont, mert bár tényleg szeretem az új Skylanderst, a játék mögé épített agresszív üzletpolitika mellett akkor sem lehet szó nélkül elmenni.

### ÉRTÉKELÉS

A Trap Team egyértelműen az eddigi legjobb Skylanders, azonban a játék megítélését csúnyán lerontja az Activison pénzéhes hozzáállása, és a rajongók semmibe vétele.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

**PRO**
**A csapdarendszer kivitelezése a maga nemében zseniális, és a program többi része is túlszárnyalja a korábbi részeket.**

**KONTRA**
**A külön beszerezhető kiegészítőkkel a kiadó csúnyán elvetette a sulykot, az alapcsomag tartalmával a játék jelentős része elérhetetlen.**

**70%**

**FÓRUM**
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
**www.pcguru.hu/forum/skylanders**

# Styx: Master of Shadows

**Ha egy goblin szent küldetésre indul, sejthetjük, hogy nem az egyenes utat fogja választani; a Styxben a főhős bőrébe bújva orvgyilkolhatunk és rabolhatunk kedvünkre – már ha bírjuk majd idegekkel a Cyanide új játékát.**

A Styx történetében az Of Orcs and Men sztorija előtt járunk: sunyi kis goblinunk minden vágya, hogy kiderítse származásának igaz történetét. Valóban mélyenszántó kíváncsiság hajtja, de emiatt senki nem kárhoztathatja: fajtája első példánya ő, nem érti és nem is emlékszik rá, mit keres a világban, mi a létezésének célja és értelme. Küldetése azonban nem egyszerű családfakutatás: ahhoz, hogy kérdéseire választ kapjon, be kell hatolnia a rettegett Akenash tornyába, és onnét el kell rabolnia a Világfa szívét, amelyet az emberek és a tündék törékeny szövetsége őriz. Mint minden valamire való eredettörténetben, a Styx: Master of Shadowsban is elmélyedhetünk egy már régebbről ismert figura múltjában, ráadásul mindezt meglepően koherensen és érdekesen festi le számunkra a Cyanide fejlesztőbrigádja.

**ADATOK**

KIADÓ
**Focus Home Interactive**

FEJLESZTŐ
**Cyanide Studios**

MŰFAJ
**akció-kaland**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Thief: Deadly Shadows**
2004 (EIDOS)

**Dark**
2013 (KALYPSO MEDIA)

## GOBLINSZERELEM

Tegyük a szívünkre a kezünket: ha valamilyen figura eredettörténetére lennénk kíváncsiak az elmúlt 10-15 esztendő játéktermeséből, nagyon kevesünknek jutna eszébe az Of Orcs and Men másodlagos főhőse, Styx származását kutatni. Bár az említett játék alapsztorijában is volt pár érdekes megoldás (elvégre nem degradálta le a főbb karaktereket a pozitív vagy negatív tengely mentén, próbált kellő mélységet adni egy olyan programnak, amelyben egy harcos ork és egy sunyi goblin a főszereplő), az ember valahogy nem érzett rá kényszert, hogy többet megtudjon a hősök hátteréről. Talán éppen ezért működik a Cyanide lopakodós játéka: nem egy régi, legendás figurát rángat elő, hogy a szemünk láttára alázza meg (ahogyan azt a Square Enix csinálta Garrettel, a Thief főhősével), hanem egy alapvetően nem kézenfekvő karakterhez nyúl hozzá. Ráadásul nem is akárhogyan: a sztorit a mostanság divatos „foglyul ejtették, de így tervezte" csavarral indítják, csak éppenséggel itt nem a vallatók, hanem a vallatott szerepébe bújunk bele.

> A Cyanide játékai eddig mindig a bűnös élvezet kategóriájába tartoztak, de a Styx már megáll a saját lábán is.

Innentől (no meg az Of Orcs and Men játékmenetéből) azért nagyjából kikövetkeztethetjük, hogy a Styxben nem az lesz a feladatunk, hogy egy kétkezes csatabárddal vágjunk utat magunknak a helyszínül szolgáló Akenash tornyában. Történetünk sötét hőse ugyanis már a program első pillanatától fogva tisztában van vele, hogy testi adottságai miatt elrejtőzve, az ellenfeleket átverve és orvul legyilkolva kell előrébb jutnia céljai elérésében. A játékmenetet innentől nagyjából az eredeti Thief-trilógia nyomvonalán rajzolhatjuk fel: a konfliktusok kerülése kulcsfontosságú az előrehaladás szempontjából. Sőt, ennél is több, hiszen a készítők a magasabb nehézségi fokon egyszerűen lehetetlenné tették az összecsapásokat: ha ránk támadnak, a sztorinak vége, kezdhetjük az előző mentett állástól a beszivárgást.

Tulajdonképpen mindenki számára jobb ez az alternatíva, mintsem az, amelyet a Styx harcrendszernek csúfolva kínál, így arra biztatunk mindenkit, hogy egyből nehezebb fokozaton álljon neki a játéknak. Ha ugyanis hősünkre csapást mérnek, akkor meg kell nyomnunk a „Parry" gombot; amennyiben ezt a megfelelő ütemben tesszük, akkor

A Cyanide játékainak minősége általában mindig középszerűnek mondható, de világépítésben, a hangulat megalapozásában még mindig nagyon jó munkát végeznek, és nincs ez másként a Styx: Master of Shadows esetében sem.

hárítottuk az adott támadást és azonnal visszaütünk, ha nem, akkor az betalált – ennyi. Eleinte úgy tűnhet, hogy ez tervezői hiba (mi magunk is így gondoltuk), azonban hosszabb nyüstölés után egyértelművé válik, hogy a fejlesztők egyszerűen nem akarták, hogy a játékos küzdjön, ugyanakkor a menő trendeket követve nem merték megtenni, hogy ne legyen lehetőség a nyílt színi vérontásra – magyarul úgy csinálták, mint a királylány a mesében: hoztak is harcrendszert, meg nem is.

## EGYENES ÚT

Ha eltekintünk a harcrendszertől, a Styx még egy, kiemelkedően gyenge résszel bír a konkurenciához (amely jelenleg nagyjából a Thiefre szűkül) képest: totálisan lineáris. Sajnos a feladatunk mindig ugyanarra a zónára koncentrálódik, és azonkívül, hogy hogyan kerüljük, vagy éppenséggel iktatjuk ki az ellenfeleinket, nem kapunk szabad kezet a tervezésben. Ez, karöltve azzal, hogy a sztori nagyjából egy területen játszódik, meglehetősen hamar kiismerhetővé, mi több, kissé önismétlővé teszi a játékot, de miután a költségvetés meglehetősen korlátozott volt, el lehet nézni neki.

Ahhoz, hogy mindezek miatt ne unjunk rá hamar, a fejlesztők két nagyszerű eszközt vetettek be: egyrészt lehetővé tették, hogy hősünkkel szintet lépjünk (nem túl komplex rendszerre kell gondolni, pusztán erősíthetjük kicsit a képességeinket, például okáért a klónunkat is, amely elvonja az ellenfelek figyelmét), másrészt telezsúfolták a pályákat titkos helyekkel. Ezek megtalálása alapvetően nem nehéz, azonban megközelítésükhöz a fő sztoriszálban hanyagolt, fogódzók és automatikus mechanizmusok nélküli platformelemeket erőltették, amely egyrészt kellemes kihívást biztosít, másrészt felkavarja egy kicsit a program hamar önismétlőbe váltó rutinjait.

Mindehhez pedig meglehetősen ízléses grafika társul. A Styx az Unreal motor harmadik reinkarnációját használja a külsőségek megjelenítéséhez, és bár nem nevezhető elképesztőnek a látvány, az biztos, hogy a helyszín kidolgozása ízléses, a főbb karakterek ábrázolása pedig több mint kielégítő. A harsány színek miatt az ember kicsit egy rajzfilmben érezheti magát, ha pedig ehhez még hozzávesszük az elképesztően jól sikerült szinkront (a főkarakter és a mellékszereplők is mind telitalálatok), akkor nem nagyon lehet okunk panaszra. Úgy tűnik, eljutottunk arra a szintre, amikor már nem kell szürreális költségvetés ahhoz, hogy egy játékot ízlésesen lehessen tálalni a nagyérdeműnek: itt is csak a mozgásoknál lóg ki kicsit a lóláb, mintha nem, vagy csak nagyon kevés dologra használtak volna motion capture eljárást.

## MENSA-BAJNOKOK

Amit még érdemes kiemelni, és amit a műfaj rajongói kicsit szkeptikusan olvasnak majd, az a mesterséges intelligencia, amely döbbenetesen erős lett. Az ellenfeleink már messziről meghallják a furcsa zajokat (amilyennel például egy nyak gyengéd eltörése szolgál), azok kinyomozásakor pedig alapos munkára fogják a szürkeállományt; a terepen például elbújhatunk vagy holttesteket helyezhetünk el bizonyos objektumokba, ezeket azonban erőszeretettel kutatják át a zaklatott őrök. Nem egyszer fordult elő, hogy elsőre megmagyarázhatatlan oknál fogva az egyik ellenség korzózni kezdett a területen – később kiderült, ez annak köszönhető, hogy őkelme egyszerűen észrevette (!), hogy társa nem folytatja megszokott járőrszolgálatát, és elindult utánanézni, mi történt vele.

A kissé önismétlő feladatoktól (öld meg ezt, szerezd meg azt), az egysíkú helyszíntől és az időnként frusztráló nehézségtől függetlenül (vagy pont emiatt) a Styx: Master of Shadows egy döbbenetesen jól sikerült, hangulatos lopakodós játék lett. Vannak hibái, azonban a kedvező árfekvése, a jól elmesélt története és az időnként pofátlanul sunyi humora miatt nagyon kevés idő alatt meg lehet kedvelni, utána pedig az ember azon kaphatja magát, hogy némi tapasztalati pontért vagy egy-egy titkos helyért sunnyog egy már végigjátszott pályán – ez pedig napjaink produktumai között ritka kinccsé teszi.

### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Kétmagos, 2,4 GHz AMD/Intel processzor, 3 GB RAM, 1 GB SM 3.0 VGA, 8 GB HDD

A Styx pont azokban a részekben erős, amelyekben nagy elődje, a Thief újrázása elbukik: főhőse gyarló, eltaposható figura, aki már a legkönnyebb nehézségi fokon is könnyen fűbe harap – tulajdonképpen ez adja a játék igazi varázsát.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Nagyszerű szinkron, agymunkára sarkalló játékmenettel karöltve.**

**KONTRA**

**Teljesen átgondolatlan a harc, nagyon egyhangúak a helyszínek.**

**80%**

A vertikalitás olyan kifejezés, amely egyre több játék beharangozójában bukkan fel, de itt tényleg van szerepe a magasságnak.

# CRIMES & PUNISHMENTS
## SHERLOCK HOLMES™

**[ÍRTA MIDNITE] A viktoriánus kori Batman és Robin, vagyis Sherlock Holmes és Dr. Watson történetei megalkotójuk halála óta töretlenül folytatódnak. Persze a mai modern korban főleg a videojátékok és mozivásznak adnak teret az új kalandoknak, több-kevesebb sikerrel.**

A Frogwares lassan 15 éve ápolja a detektívpáros digitális utóéletét, s ez idő alatt az Adventures of Sherlock Holmes nevű kalandsorozat részeként összesen hét játékot dobtak piacra. Sajnos a kezdetek épp olyan elavultak és bénák voltak, akár a Scotland Yard nyomozati módszerei – a baltával faragott karaktermodellek, a brit akcentust sztoikus sikertelenséggel utánozni próbáló lengyel szinkronszínészek, meg a kecskeszimulátorba illő animációk mellett még a leghűségesebb Sherlock-rajongók sem tudtak szó nélkül elbotladozni. (A 2007-es Sherlock Holmes versus Arsène Lupin még egy netes mémet is szült, „para Watson" néven. A doktor ugyanis mindenhova követte a játékost, ám lépkedő animációk nem jutottak neki, így bármerre is fordultál Sherlockkal, Watson hirtelen ott állt mögötted, mint valami békebeli szörnyfilm címszereplője. Para volt.)

Szerencsére a fejlesztők ügyesebbé váltak minden újabb epizóddal, a csavaros nyomozások izgalmasak maradtak, detektívünk jelleme pedig tökéletesen hívta életre az Arthur Conan Doyle regényekben megálmodott, drogfüggő zseni egyedi, hibáival együtt is szerethető figuráját. Mostanra pedig elérkeztünk a sorozat legkiválóbb darabjához, ami túlszárnyalja Sherlock minden korábbi inkarnációját – látvány tekintetében legalább tízszeresen!

### BŰN ÉS BŰNHŐDÉS?

Bár a címadó klasszikus sötét sztorit sejtet, tipikus Baker Street-i jelenet nyitja a kalandot: Sherlock épp célba lövést gyakorol Mrs. Hudson vázáin, bekötött szemmel. Első feladatunk Watson bőrébe bújva átnavigálni a lőtérré alakult lakáson, és a szokásos módon lehordani Sherlockot, amiért megint hülyéskedik. (Az egyik legautentikusabb pont a játékban egyébként a játékosan bunkó csipkelődés két úriemberünk között.) Rögtön feltűnő, hogy maga a placc ugyanaz maradt, mint amit a korábbi Frogwares-címekből megszoktunk, ám sokkal részletesebb modellek, szebb textúrák, élethűbb világítás teszi az egészet hangulatos, 1800-as évekbeli londoni lakássá. Természetesen hamar előkerül Lestrade felügyelő, és amint az urak elkezdenek egy csinos kis gyilkossági ügyről diskurálni, világossá válik a következő nagy léptékű fejlesztés: maguk a karakterek konkrétan élethűek! Nem csak grafikailag szebbek, valódi mimikájuk és gesztusaik lettek. Sherlock szarkalábaitól Watson sántításáig mindenkinek saját stílusa van, ami egy csodálatos és őszintén nem várt magasságba emeli az élményt.

**A Crimes & Punishments messze az eddigi legszínvonalasabb és leglátványosabb Sherlock Holmes játék a csapattól!**

**ADATOK**

KIADÓ
**Focus Home Interactive**

FEJLESZTŐ
**Frogwares**

MŰFAJ
**kalandjáték**

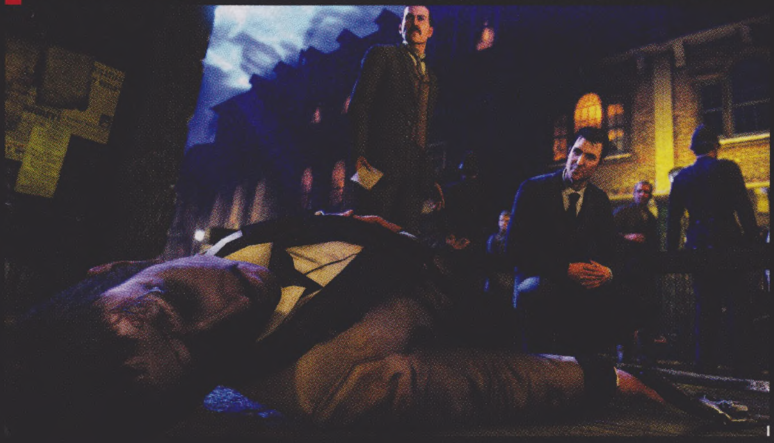
MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper**
2009 (FOCUS HOME)

**The Testament of Sherlock Holmes**
2012 (FOCUS HOME)

**A Crimes & Punishments természetesen a sorozat korábbi részeihez hasonló módon ábrázolja az erőszakot. Ez nem gyerekmese, a gyilkosságokat itt mindig rengeteg vér és holttest kíséri.**



**A természetfeletti szerepeltetése eddig se volt idegen a sorozattól, és ebben az epizódban is kapunk belőle bőven. De ezt talán senki se bánja!**

Persze erre szükség is volt. Egyrészt Sherlock következtetéseinek felét beszélgetések során vonjuk le, másrészről pedig a Crimes & Punishments egy újfajta módszert vezet be ehhez: magunktól kell eldöntenünk, igazat mond-e gyanúsítottunk a kihallgatás során. Ez az L.A. Noire-t idéző játékmechanika meglepően jól illeszkedik a viktoriánus miliőbe, és lehetővé teszi számunkra valódi morális döntések meghozását, kapcsolódva a Bűn és bűnhődés tematikához. (Aki nem olvasta volna Dosztojevszkij művét: a könyv azt boncolgatja, van-e jogunk mások életéről dönteni, mi számít bűnnek, és fontosak-e a törvények.)

## A RÉSZLETEK A LEGFONTOSABBAK

A saját konklúzió felállítása eddig is része volt a Frogwares-játékoknak, de most nagyobb terünk van hibázni és félreérteni nyomokat. Mivel legtöbb kihallgatottunk ambivalens karakter, tipikusan emberi motivációkkal és mindennapi problémákkal, korántsem triviális eldönteni róluk, hogy mocskos hazudozók vagy hétköznapi flótások, akik szerencsétlenül keveredtek gyanúba. A beszélgetések során lehetőség van minijátékszerű nyomkereséssel dedukciókat levonni a gyanúsított természetéről, szakmájáról, hangulatáról (a ruhái minősége, a kezén látható nyomok, ilyesmik alapján), ami kicsit segít az őszinteségéről dönteni, de a legbiztosabb mód az, ha belekérdezünk a sztorijába. Persze hazugságon csak akkor kaphatunk bárkit, amennyiben bizonyítékunk is van, így a szokásos helyszíni nyomozásokat sem hagyhatjuk ki; a játék point-and-click elemei hasonlóan működnek, mint bármely kalandjátéknál, ám a Crimes ebben is virít némi extrát.

Hogy idomuljon a világ másik legismertebb detektívjéhez, Sherlock kapott egy bekapcsolható nyomozómódot, egyfajta hatodik érzéket, akárcsak Batman az Arkham Asylumban. Ez feltárja azon apróságokat, melyeket a zsaruk nem vettek észre a tetthely zűrzavarában (mint a poros könyvespolcról hiányzó tárgy sziluettje, vagy a gyanúsan friss sár). Ezt kiegészíti a víziómód is, mikor Sherlock képszerűen elképzeli, hogyan játszódott le a bűntény, mik és kik voltak a helyszínen. Ezen képességek előrelendítik a nyomozást, de a kezünket nem fogják meg, s nem suttogják a fülünkbe, ki a valódi bűnös a lehetőségek sorából.

A korábbról ismert dedukciós táblát egy neurális hálózat váltja fel, ahol a nyomokat összekötve tényeket alkothatunk (például fényt derítve arra, hogy az állomásfőnök hazudik), s a tények kis csomói közt meghúzhatjuk az idegszálakat attól függően, mit gondolunk róluk (a példánál maradva: azért hazudik, mert bűnrészes, vagy mert félti a munkáját?). A szaporodó nyomokból végül összeáll saját sztorink térképe az aktuális bűntényről, vagyis hogy szerintünk ki tette, hogyan és miért.

A legutolsó lépés eldönteni, milyen büntetést érdemel a név, mely az idegpályák középpontjában áll. Kemény ítéletet? De mi van, ha ártatlan? S még ha bűnös is az emberünk, nem érdemel második esélyt? Biztos nem értjük félre a nyomokat? A morális döntések súlya megválaszolatlanul telepszik rá a nyomozásokra, s nincs dicsőséges feloldás az ügy végén. Csak a következő bűnös egy másik városban, aki bűnhődésre vár...

## ÉRTÉKELÉS

MIDNITE

**GÉPIGÉNY**

Kétmagos AMD / Intel processzor 2.4 GHz-en, 2 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 14 GB HDD

Kellemes, a történet és a részletek iránti érdeklődést kívánó kalandjáték, ezúttal kizökkentő bugok és furcsaságok nélkül.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

**PRO**

**Teljesen a játékos kezébe adott, változatos nyomozás, a korábbi játékokra nem jellemző meglepetések, ötletes minijátékok.**

**KONTRA**

**Hosszú töltési idők, a zene hiánya sok helyen. A nyomozati teljesítménynek nincs se értékelése, se következménye.**

**85%**

## THE GAME IS AFOOT!

Maga a nyomozás csodásan komplexen működik, a helyszíni pixelvadászatot ezerféle minijáték egészíti ki. Sherlock házi kémialaborja ismét szerepet kap, de mellette az összetettebb logikai feladatoktól a sima kirakózásig mindenféle más is akad. Legtöbbjük nem túl nehéz, ám a játék fukarkodik a magyarázatokkal, így egy-egy nyomozati feladat megoldása mindig eltölti az embert sikerélménnyel. A helyszínek változatosak és részletesek, római kori ásatástól az angol vidék dombjaiig sokfelé utaznak az öregfiúk. Itt jön elő sajnos a Crimes fő hibája, az indokolatlanul hosszú töltési idők, még a kis helyszínekre való átjutásnál is. Ezt a játék azzal a képpel tölti ki, ahogy Sherlock zötykölődik egy lovaskocsiban és Dosztojevszkijt olvasgat, ami baromi unalmas, de hűen tükrözi a kor utazási sebességét.

Bár nem Conan Doyle írta őket, minden ügy épp elég misztériumot és csavaros logikát tartalmaz ahhoz, hogy passzoljon Sherlock nyomozásai közé, s még néhány igazán meglepő fordulat is akad a lábnyomok és táviratok között. A Crimes & Punishments összességében egy komótos, gazdag narratívával fűszerezett, hangulatos kaland a viktoriánus Angliában, ami méltó a világ egyetlen tanácsadó detektívjének életművéhez.

**FÓRUM**

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
**www.pcguru.hu/forum/sherlock-holmes**

[ÍRTA **MIGUEL**] **Van az, amikor az ember hiába lát új játékot a kedvenc stílusában, az átlátszóvá koptatott kötelező elemek, népek és megoldások miatt végül mégis csalódnia kell. Az Endless Legend most úgy hoz újat, hogy közben hű marad a körökre osztott stratégiák stílusának alapvetéseihez.**

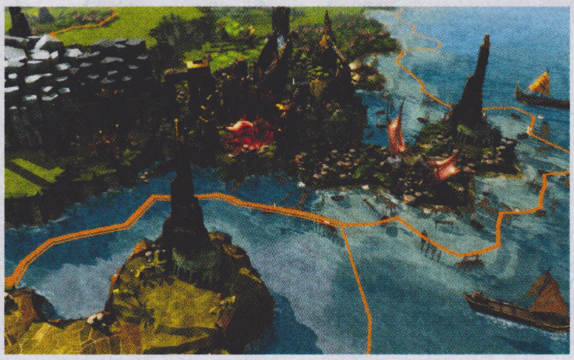
Tudjátok, kikből van elegem? Az orkokból. Meg a tündékből, törpökből, elfekből, emberekből, és úgy általában minden olyan fajból, amit az elmúlt harminc évben olyan vékonyra és jelentéktelenre koptattak a játékok és filmek, hogy ma már semmi, de tényleg nulla újdonságot és izgalmat nyújtanak. Ha valaki ugyanígy érez, annak van egy jó hírem: az Endless Legend című játékban még véletlenül sem fogunk ezekkel a fajokkal találkozni, a készítők ugyanis vették a fáradságot, és kitaláltak egy halom új, izgalmas, érdekes népet, ennek minden szükséges mellékkövetkezményével együtt.

**Nem korszakalkotó, de az biztos, hogy műfajának egyik legjobb játéka, egy fantasztikus élmény!**

### KICSIT OLYAN, KICSIT MÁS

Mielőtt nagyon beleszaladunk ebbe a fajelméleti értekezésbe, nézzük, mi is az az Endless Legend! Ha szakszerű akarok lenni, akkor 4X, ha azt szeretném, hogy mindenki értse, akkor olyan, mint a Civilization és a Heroes of Might and Magic összegyúrva. Persze annál jóval több, vagyis inkább más: a városokban fontos a mikromenedzselés, vagyis nekünk kell beállítani, hogy a népesség mekkora része foglalkozik fejlesztéssel, építkezéssel vagy épp mezőgazdasággal, nekünk kell meghatározni, hogy milyen épületeket húzzanak fel, és milyen egységet képezzenek ki a barakkokban. Eddig a hasonlóság, a különbség azonban elég erős abban, ahogy mindezt befolyásoljuk. A város munkaképes lakosságának elosztása például egy zseniálisan egyszerű táblázatban történik, ahol drag-and-drop módszerrel húzgálhatjuk ide-oda, hogy melyik területen pontosan hányan is dolgozzanak. A fejlődés sem olyan, mint a Civben: nem magától nő a város nagysága, hanem van egy speciális építmény, amit fel kell húzni ahhoz, hogy kijjebb tolódjanak a városhatárok.

Természetesen az építkezéshez, kutatáshoz alapanyagok is kellenek. Ezek is mind újak, nem a kő-fa-birka-higany vonalon mozgunk végre, hanem olyan egzotikus dolgokat kell kibányászni, mint az üvegacél, a mitrit meg a hipérium, és akkor még csak a gyártáshoz közvetlenül szükséges alapanyagokat említettem, az olyan luxuscikkeket, mint a titáncsont, a vérkristály vagy a… oké, van higany, bor és fűszer is, de a lényeg, hogy nem csak az van, ami már húsz éve is volt.



**ADATOK**

KIADÓ **Amplitude Studios**
FEJLESZTŐ **Amplitude Studios**
MŰFAJ **stratégia**
MULTI **van**

**STÍLUSMINTA**

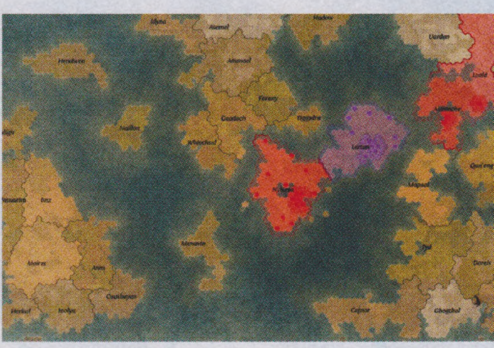
**Endless Space** 2012 (ICEBERG INTERACTIVE)
**Fallen Enchantress** 2012 (STARDOCK)

### HŐSKÖDJÜNK AZ IKSZEKKEL

Ha van városunk, vannak alapanyagaink, és jól állunk a helyi valutával, a porral is (tényleg, nem arany van, hanem dust), akkor nekiláthatunk katonákat építeni. Az épített egységeket seregekbe pakolhatjuk, a seregeket küldhetjük önállóan vagy egy hőshöz passzintva, hogy megfeleljünk annak a bizonyos négy darab x-nek, és exploráljunk, expandáljunk, exploitáljunk és extermináljunk. A hagyományokhoz híven körökre osztott játékról beszélünk, vagyis a játéktéren élő minden nép, frakció és törzs egymás után lépdelhet, építhet és kutathat. Na, és akkor most térjünk vissza ahhoz, hogy végre nem istenverte Legolasokkal meg Gimlikkel vagyunk.

Az Endless Legendben nyolc nép van, de ha ez nem lenne elég, a térképen élő, nem játszható, de meghódítható törzsek sem a fantasyjátékokban megszokott, klisévé halványodott fajokból állnak össze. A nyolc választható náció komoly újrajátszási faktort ad a játéknak, mert mindegyik eltérő játékstílust hozhat. Hogy pontosan mennyire, arra jó példa az én esetem,

**Bár ideig-óráig lehet próbálkozni a pacifizmussal, az Endless Legendben azért elkerülhetetlenek a harcok, hiszen a világon mindenki vagy meg akar ölni, vagy területet akar szerezni.**



# TIPPEK, TRÜKKÖK

## FIGYELJ ÉS TANULJ!

Vagy azt is mondhatnák, hogy olvass. Az Endless Legend nagyon új rendszert alkalmaz a jól ismert környezetben, és a legtöbb, amit tehetsz, hogy könnyebb fokozaton játszol, és folyamatosan, mindent elolvasol, amit csak el lehet olvasni. A neten is van pár jó tippoldal, talán azt sem árt átolvasgatni. Rég nem volt ilyen sok figyelmet igénylő játék, de ez ne riasszon el, megéri beletanulni!

## A NYERSANYAGOK

A nyersanyagok egy részét azonnal látod, azonban kitermelni csak akkor tudod ezeket, ha előtte kifejleszted az ehhez szükséges találmányt. Alapvetően minden, az általad birtokolt ország határain belül létező lelőhely a tied, de van, amit csak akkor látsz, amikor a megfelelő tudományos korba lépsz. Nyersanyagot amúgy a romok átkutatása közben is találhatsz, de inkább ne erre alapozd a birodalmadat.

## BEFOLYÁSPONT

A kaja, a munka és a tudomány mellett minden város termel úgynevezett befolyáspontot is. Erre érdemes odafigyelni, ez az a „nyersanyag", amiből kialakíthatjuk a kormányzati bónuszokat, ezekből gazdálkodva húzhatunk meg egy-egy lépést a diplomáciai képernyőn, de befolyáspont kell a törzsek megbékítéséhez és beolvasztásához is. Elég komoly bónuszokat lehet kiváltani pár pontból, szóval megéri termelni.

## A KÜLDETÉSEK

A játék kisebb népeinek bizalmát több módszerrel is elnyerheted. Például ütheted őket, amíg elefántnak nem mondják magukat, de ennél sokkal célravezetőbb, ha teljesíted a küldetést, amit adnak neked. Ahhoz, hogy ezt a módszert elérd, szükséged lesz egy fejlesztésre, de megéri áldozni rá: a missziók általában elég egyszerűek, viszont a hősöd sokkal többet fejlődik, mint ha simán az asztalra csap.

## ERŐSÍTÉS

Az Endless Legend csatáit is szokni és tanulni kell, de az egyik legjobb újítás az erősítések kezelése. A csatamezőhöz közeli egységek ugyanis a hat körből álló ütközet adott pontján be tudnak szállni a bunyóba, és bizony sosem baj, ha megjelenik a színen pár kőbunkóval szerelt ogre, esetleg csini páncélba bújtatott menyecske. A csapatok érkezésének sorrendjét te állítod be a csata kezdetekor, ezt mondjuk érdemes alaposan átgondolni.

## HEGYEK VÖLGYEK

A csatáknál nagyon fontos tudni, hogy a terep nem véletlenül áll magasabb és alacsonyabb helyekből: aki magasabban van, az a nyerő, aki alacsonyabban, az szív (néhány kivételt leszámítva). Fontos tudni, hogy csak a csatába először érkező egységeket rendezgethetjük el a csata előtt, az utánpótlás ahogy esik, úgy puffan, szóval ha lehet, a lehető legnagyobb sereggel érkezzünk meg a csatamezőre, ezen ne múljon a siker.

## TÁMAD, VÉDEKEZIK

A csatáknál még fontos tudni, hogy az egységek három módban működnek: támadó, védekező, és „csak ha muszáj" jelleggel esnek az ellenségnek. Az elsőnél mennek akkor is, ha te ezt valójában annyira nem akarod, a másodiknál csak akkor mozdulnak, ha ezt jónak látják, és a harmadik az, amit mindig érdemes alapból bekapcsolni, az egységek ugyanis csak ilyenkor nem kelnek önálló életre.

A kutatás és fejlesztés pont annyira fontos ebben a világban, mint a sajátunkban.

amikor a teszt során a kultisták mellé tettem a voksomat, mert rokonszenves volt az a reményvesztettség, amivel ők állnak a világhoz. A játékban elég fontos, hogy a játékteret alkotó földrész országait ki uralja éppen, ahhoz tartoznak ugyanis az adott terület erőforrásai, illetve a helyi népek is. Hogy magadhoz csatolj egy területet, a legegyszerűbb, ha egy settler egységgel odabattyogsz a megfelelőnek tűnő helyre, és építesz egy várost. Csakhogy a kultisták reményvesztettsége valójában azt jelenti, hogy nekik nincs más céljuk, mint a nagybetűs Vég elérése, és hát ebbe nyilván nem tartozik bele az, hogy új városokat alapítsanak. Vagyis nekik nem volt settler egységük, de ez nekem csak fél óra után esett le.

Ezzel el is érkeztünk a játék legkomolyabb hibájához: annyi benne az újdonság, ráadásul a játék olyan szinten összetett, és ehhez olyan minimális mennyiségű, játékon belüli magyarázószöveg tartozik, hogy még a legedzettebbeknek is lesz meglepetés, mikor kiderül, hogy az adott nép, tulajdonság, extra, egység vagy felfedezés hogy is működik a játékban. Persze megijedni nem kell, csak sokat játszani, és figyelni, hogy mi miért történik egyik körről a másikra. Mondanám, hogy nézzétek meg a játék hivatalos Wikia-oldalát, de ott igazából csak az alapok vannak leírva, ugyanazok, amiket a játék belső oktatóküldetése, illetve a kérdéses elem felett tartott egérmutatóra előugró segítőszöveg elárul.

### NÉPEK CSATÁJA

Az ilyen próbálkozások és hibák sorozatán keresztül tanulható újdonság például a harcrendszer is. Harcra akkor kerül sor, amikor két ellenséges csapat összetalálkozik a játéktéren. Az érdekesség azonban az, hogy ilyenkor nem egy új képernyőre kerülünk, ahogy azt a Heroesban és a többi hasonló játékban megszoktuk, hanem az adott térképrészlet alakul át hevenyészett csatamezővé. Vagyis a kamera ráközelít, a seregek pedig szétválnak egységekre, és mindenki elfoglal egyet a harcmező hatszögei közül. Egy csata hat körön át tart, vagyis általában legalább kettő, de inkább több ütközet kell ahhoz, hogy a két csapat közül az egyik teljesen megsemmisüljön. Speciális csataforma az ostrom, amikor egy várost úgy gyengítünk meg, hogy körbeálljuk, és szép lassan lebontjuk a védelmet azzal, hogy simán csak ott állunk (valójában a seregünk erejével csökken a védekezők ereje minden körben), és ha már minden védő elpusztult, átvesszük a hatalmat.

További érdekesség a diplomáciai rendszer. A térképen rajtunk kívül élő népekből (ahogy már említettem) kétféle van. Az egyiket a miénkhez hasonló, játszogató, de gép irányította nemzetek képviselik, a másikat pedig az adott területen élő törzsek, akiknek van egy, maximum két faluja. Az előbbiekkel lesz a több problémánk, amelyek megoldását az utóbbiak segíthetik. Alapvetően négy állapotban lehetünk a velünk vetélkedő népekkel. Az alap a hidegháború: nem állunk hadban, de semleges területen oda lehet csapni anélkül, hogy hirig lenne a vége. Ennél eggyel rosszabb a nyílt harc, eggyel jobb a fegyverszünet, és ha igazán összefűzzük a sorsunkat, akkor lehetünk barátságban is. A hidegháború zseniális ötlet, jól feloldja az ilyen játékoknál jellemző „háborút nem akarok, de azért idegesít ez a hülye, zöld nép" helyzeteket.

Az Endless Legend nemcsak a népek, a harcrendszer és a városmenedzselés terén hoz kellemesen újat vagy újszerűt, de az sem mellékes, ahogy közben kinéz. A terepasztal látványos, a téli-nyári évszakok váltása szép, az egységek pedig pont annyira kidolgozottak, amennyire a csatarendszer ezt megkívánja. Ha régóta keresel olyan játékot, ami úgy új, hogy közben nem kuszálja össze az alapstílusban kötelező elemeket, ez lesz a te játékod – csak készülj fel arra, hogy szokatlanul sokat kell tanulnod, mire igazán kiismered magad ebben a szép új világban.

## ÉRTÉKELÉS

### GÉPIGÉNY

2,5 GHz Intel Core 2 Quad Q8300, 4 GB RAM, 1 GB Nvidia Geforce GT460 vagy 512 MB ATI HD4850, 3 GB HDD

Ha nem is korszakalkotó, de mindenképpen üdítően friss, újdonságokkal teli játék mindenkinek, aki szereti a körökre osztott, csatára és menedzselésre épített stratégiákat.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

### PRO

Végre nem a szokásos elf-óriás-kobold-törpe felosztás, a csata is kapott egy csavart, és eleve, ahogy kinéz, gyönyörű.

### KONTRA

Elfért volna egy részletesebb oktatóküldetés vagy jobb segítségrendszer, anélkül sokat kell próbálkozni, mire kiderül, mi mire jó.

**80%**

# Gabriel Knight: Sins of the Fathers 20th Anniversary Edition

[ÍRTA FLYNN] **Jane Jensen nem adja fel: ha nem csinálhat új Gabriel Knight játékot, akkor felújítja a régit. Emiatt öltözött most új köntösbe a Sins of the Fathers, felújított grafikával, az eredeti zenékkel és pár új rejtvénnyel. De sajnos nem lett jó.**

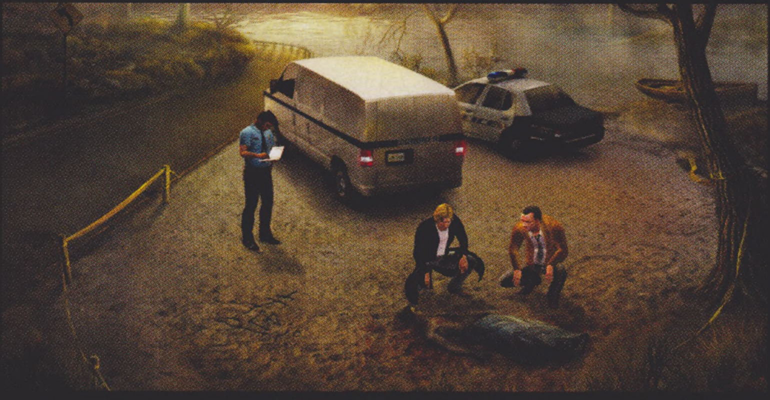
Húszéves múlt a Gabriel Knight-trilógia első része, a Sins of the Fathers. Nehéz nem szuperlatívuszokban beszélni róla: remek időzítéssel érkezett egy olyan korba, amikor a műfaj kvázi a csúcson volt, ráadásul egy teljesen új fejezetet nyitott, sokakat inspirálva a későbbiekben. Ha megnézzük az 1994 előtti point 'n' click kalandjátékokat – csak a legnagyobbakat: Monkey Island, Day of the Tentacle, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King's Quest stb. –, mindegyik osztozott valamiben, és ez a humor volt. Ezek a játékok kiváló történeteken keresztül nevettették meg és szórakoztatták az embereket. Velük szemben a Gabriel Knight más volt. Egy horrorírót állított főszerepbe, aki New Orleansban él, egy könyvesboltot vezet segédjével, a csinos Grace-szel, és közben misztikus, rejtélyes ügyeket old meg.

Noha Gabriel Knight sem mellőzte a humort a maga módján, a Sins of the Fathers különböző gyilkosságokon keresztül a vudumítoszt helyezte a történet középpontjába, és a narratívából nem mellőzte a horrort sem. Sötét tónusaival és érettebb, keményebb atmoszférájával így zömmel olyan stíluselemekhez nyúlt hozzá, amik a kilencvenes évek derekán már nem voltak ismeretlenek a kalandjátékosok számára, de inkább az alternatív, művészieskedő kivitelezést alkalmazó fejlesztők sajátjának tudták be, gondolok például a nemrég szintén aktuálissá vált Tex Murphy-sorozatra, vagy az első Gabriel Knight után mindössze hónapokkal később érkező Phantasmagoriára.

### INDOKOLT LEPOROLÁS...

A sikeres első részt 1995-ben és 1999-ben két további követte, és főleg az utóbbi, Blood of the Sacred, Blood of the Damned című alkotásra emlékeznek vissza ma már sokan úgy, mint a trilógia legjobb darabjára, noha a grafikája már a megjelenésekor is régiesnek számított, és az irányítást is szokni kellett. Mégis, az idő próbáját kiállta, és egy elképesztő történetet kínált a játékosoknak, így aztán nem meglepő, hogy még ma is elő-előveszik a stílus rajongói. Már csak emiatt is indokolt lehetett felújítani a Sins of the Fatherst, ami bizony mostanra jócskán megöregedett; emlékszem tavaly nyáron, egy unalmasabb hétvégén elővettem, és ugyan remekül eltöltöttem vele háromnégy órát két napban, de azért kénytelen voltam belátni, hogy csak az emlékek maradnak mindörökké időtállóak.

Ez egyike azon helyszíneknek, amely láttán játékosok ezreinek jutnak eszébe kellemes emlékek. Nem hiába, a Gabriel Knight egy igazi klasszikus.



### ...FELEMÁS EREDMÉNY

Ezért fáj aztán végképp leírni, hogy a felújított kiadásból valami rettentően hiányzik. A történet ugyanaz, a szereplők és a helyszínek szintén (noha apróbb változtatások észrevehetők), mégis, a hangulat lapos, a játékmenet a legkevésbé sem lebilincselő, és az egész valahogy érdektelen. Lehet, hogy ami húsz éve remekül működött, az ma már kevés? Nem hiszem, mert ilyen történeteket ma is olvasunk, ilyen játékokkal ma is játszunk. Lehet, hogy egyszerűen a felújított változat nem felel meg napjaink elvárásainak? A korszellemet mellőző szinkronhangok és a rettentően kellemetlen 3D-s animációk biztosan hibáztathatók, noha a háttérképek kellemesek. Lehet, hogy igazából titokban mind a Gabriel Knight 4-re várunk, és nem hoz lázba minket egy ilyen kiadás? Na, részemről ez biztosan hangsúlyos.

A bónusztartalmak viszont elég sokat kompenzálnak. Kapunk egy vadonatúj, elég jó képes történetet Jensentől, amit a főmenüből bármikor elérhetünk, de ami ennél is finomabb: minden egyes helyszínen a bal alsó sarokban lévő csillagra kattintva előhívhatjuk az adott jelenethez mellékelt régi szkeccseket, leírásokat, magyarázatokat, de még hangfájlokat is meghallgathatunk, melyekben Jensen mesél a kilencvenes évek elejéről és Gabriel Knight születéséről. Ezek kiválóak, és a rajongókat végigrángatják a történeten újra. Minden más azonban sokkal kevésbé élvezetes.

Talán majd valamikor egy negyedik résszel mindent helyrehoznak a készítők. Sok esély nincs rá, de Jane Jensen sosem adja fel, már több mint tíz éve küzd érte. Hátha egyszer a jövőben valamelyik kiadó lát fantáziát benne...

### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Kétmagos 2.0 GHz processzor, 2 GB RAM, 512 MB-os videokártya (DirectX 9.0c kompatibilis), 4 GB HDD

Valami elveszett a felújítás során, mi nem erre a játékra emlékszünk. De ha másért nem, akkor pont ezért kell kipróbálnod az eredetit, és még legalább a harmadik részt!

GRAFIKA: **65%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

**PRO**

**Rengeteg és nagyon jó extra tartalom, amik húsz év után is érdekesek.**

**KONTRA**

**Gyenge 3D modellek, nem túl meggyőző szinkron, lapos hangulat és kevés újdonság.**

**58%**

# SOUTH PARK PINBALL

[IRTA **WILSON**] **Az év talán legjobb szerepjátéka után ismét a videojátékok felé fordul a kultikus South Park-sorozat, ráadásul az új adaptációt az a Zen Studios követte el, amely az elmúlt évek során már ismert franchise-ok tucatjairól bizonyította be, hogy bizony flipperként is legalább annyira élvezetesek, mint eredeti formájukban.**

Fantasztikus hát ez az esztendő a South Park rajongói számára, hiszen a ténylegesen is zseniális Stick of Truth után a fene se gondolta volna, hogy 2014-ben kapunk még egy SP-játékot, ráadásul olyan színvonalasat, mint amit az Obsidian követett el a szerepjáték kategóriában. Szintlépés, szabadon bejárható város, és az eredeti sorozat mércéjével mérhető történet itt ugyan nincs, van viszont két teljes asztal egyetlen csomagban, beteges humorral, nagyon színes tálalással, és minden olyan elemmel, ami miatt milliók rajonganak a South Parkért.

Akik eredeti nyelven (is) ismerik a sorozatot, a Buttersnek szentelt asztalnál kínosan sokat fognak röhögni: Cartman minden egyes mozdulatot a maga egyedi stílusával kommentál.

### SZUPERKIRÁLY FLIPPER

A múlt hónapban bemutatott Walking Deadtől eltérően tehát ebben a pakkban két asztal is van: az első és a legkidolgozottabb ebből mindenképp a South Park's Super-Sweet Pinball, amely a teljes sorozatot tömöríti egyetlen asztalra, bátran szemezve az immáron a 18. szezonjában járó klasszikus legjobb, legemlékezetesebb pillanataiból. Maga a játéktér is ehhez igazodik, hiszen nem a városkát ábrázolja, hanem az ismert és szeretett helyszíneket: az iskola tábláját, Séf bácsi leopárdmintás kanapéját, Cartman számítógépét, az iskolabuszt és a suli focipályáját. Ezeket maguk a főszereplők – Kyle, Cartman, Kenny és Stan – fogják közre, és értelemszerűen pont hozzájuk kötődnek a küldetések. Stannek bátorságot kell gyűjteni a Wendyvel való randijához, Cartmant pedig meg kell kímélni az űrlények szondázásától... vagy pont, hogy ezt a folyamatot kell elindítani.

Egészen biztos, hogy a Pinball FX 2 / Zen Pinball 2 legtarkább, legszínesebb és legtetszetősebb asztala ez, amit szerencsére ezúttal sem tesz tönkre a most már teljes egészében hanyagolt glow: éppen elég káoszt okoz az ezernyi villogó fény ebben a színorgiában, ráadásul a küldetések mennyisége miatt ez a sorozat egyik legtartalmasabb és legszórakoztatóbb asztala, ahol tényleg heteken át lehet próbálkozni a rekordöntögetéssel.

### KÁOSZ PROFESSZOR

A csomag másik asztala viszont már egyetlen karakterről, a szinte mindenki által imádott Buttersről szól, pontosan azzal a kajlasággal megalkotva, ami erre a figurára jellemző, ráadásul ide is sikerült mindent besűríteni, ami csak a szerencsétlennel történt az évek során. Butters még egy saját kis minijátékot is kapott, hiszen ha sikerül Káosz professzorrá változnia, kapunk egy alternatív miniasztalt, ahol a megfelelő csínytevésekkel keseríthetjük meg South Park kölykeinek életét.

A Zen Studios ezúttal is maximálisan kitett magáért, a South Park flipper tarka, hihetetlenül vicces, és maximálisan hű az alapanyaghoz, ráadásul annyira olcsó, hogy azok se hagyhatják ki, akiket amúgy totálisan hidegen hagy az egész rajzfilmszéria.

**ADATOK**

KIADÓ
**Zen Studios**

FEJLESZTŐ
**Zen Studios**

MŰFAJ
**flipper**

MULTI
**nincs**

**GÉPIGÉNY**

1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/Radeon 9800 VGA, 1,2 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Mind a két South Park asztal kifogástalanra sikerédett, ráadásul még olcsók is – mindenkinek kötelező beszereznie!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

**PRO**

Baromi jól néz ki, rengeteg küldetés van benne, és tökéletesen sikerült megragadni a South Park hangulatát és stílusát.

**KONTRA**

Nem nagyon van neki.

**90%**

89%

Ha kíváncsi vagy egy másik fantasztikus Pinball FX 2 asztal tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/pfx2-swhw

# Stronghold Crusader II

[ÍRTA TIKA] Egy alaposan elbaltázott harmadik epizód után gondolom sokunkat felcsigázta, hogy mi jöhet még a klasszikus várépítős vonalon, lesz-e új etalon, vagy képletesen szólva megint jön a falkaparás. A Stronghold-szériának eddig ugyanis nem jöttek be a folytatások, de majd most, talán…

Biztos volt mindenki életében egy komoly „de én várat akarok építeni" időszak, amit aztán maga mögött is hagyott hatévesen a homokozóban – ám ha előjönne újra ez a késztetés, rá kell döbbennünk, hogy a mai óvodások nem tisztelnek senkit és semmit, legfőképpen nem a mesterműveket a homokban. Ilyenkor nincs mit tenni, irány a durvább matériák világa – jelesül a Strongholdot szokás megjelölni, mint a középkori várépítő művészet alapkövét, ahol a varázslatos erődítmények születése még így tizenhárom év távlatából is kellemes nyálgombócokat indukál. A baj csak az, hogy a Fireflynak sosem volt szerencséje/érzéke a folytatásokhoz. Az első rész, aztán a Crusader például olyan volt, mint a hülye gyerekek nélküli, tökéletes homokozó, ahol mindenki megépíthette, majd megvédhette a saját várát. A második részben képletesen szólva megjöttek a rosszcsontok, és szétrúgtak mindent – igazából persze a kastélyszimuláció lett túl nyakatekert, a Legends pedig a mitológiai téma felé menekült, kevés szerencsével, és innen már nem volt tovább. A Crusader Extreme 2008-ban iszonyat nagyot zakózott, ugyanis a hat évvel korábbi állapot/grafika újrázása a kritikusoknál rendesen kiverte a biztosítékot. A szerencsétlen harmadik pedig már olyan borzalmas volt, hogy kitömve mutogatják, mint elrettentő példát (létrára mászó farkasok és a bughalom rémlik?). Ilyen „biztató" előjelek után tulajdonképpen nem csoda, ha a csapat minden kísérletezőkedve elszállt, így hát a Crusadert passzírozzák bele egy 3D-s, új keretbe.

## ADATOK

KIADÓ
**Firefly Studios**

FEJLESZTŐ
**Firefly Studios**

MŰFAJ
**stratégia**

MULTI
**van**

## STÍLUSMINTA

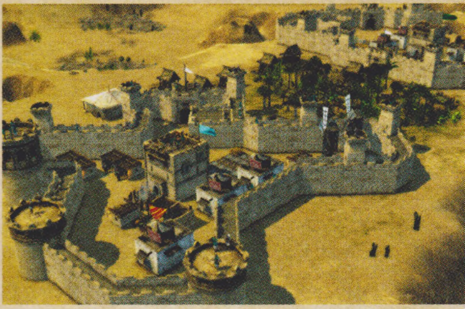
**Stronghold Crusader**
2002 (GOD GAMES)

**Stronghold Crusader Extreme**
2008 (GAMECOCK)

**A háborúzás persze még mindig nem a játék legerősebb eleme, itt sokkal élvezetesebb az erődépítés, mint az azok ellen zajló, kőkemény ostrom.**

### VÁR A VÁR

A cím elég egyértelműen utal rá, hogy a megcélzott időszak a XII. század vége, a keresztesek kora. Ezt az Oroszlánszívű Richárd és Szaladin fémjelezte, kezdőknek szánt kampányt próbálja kifejteni a játék három fejezetben is, noha történetnek gyengus, oktatómódnak rémes, és azt sem mondhatnám, hogy túl bő lére eresztették volna. A Crusader 2 fővonala tehát leginkább a hagyományos Skirmish Trails, ahol különböző szcenáriókat fűztek össze a régi és új ellenfelekre alapozva – többek közt Rat, Wolf és egyéb állati ragadványnévvel illetett hűbérurakat kell változatos kombinációkban két vállra fektetni, méghozzá úgy, hogy közben mindegyikük önálló MI viselkedésmintával reagál. Például Farkas uraság idejekorán erős védelmet és gazdaságot épít ki, aztán páncélos egységekkel rakja körbe magát, de az újak közül a Slave



King már kifejezetten a bányáink, farmjaink rombolására megy rá, vagy ott van Sultana, aki érdekes elrendezésű (méhsejthez hasonló) várával lep meg minket. Itt azért rendesen fel kell kötni a gatyát, a váltakozó ellenfelek és a különböző elrendezésű pályák jó pár hétre elég muníciót adnak, és akkor még nem beszéltünk a multiplayerről, amely akár 8 játékost is (van co-op) be tud tallózni a játéktérre.

### EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT, AZTÁN KÉTSZER, ÉS SOKADSZOR…

A Stronghold-sorozat másfél évtizedes fennállása óta ugyanazokkal az alapokkal bűvészkedik: a szomszéd vár lakótornyának erkélyén pöffeszkedő lordot agyonütve fejezhető be egy adott pálya. Persze odáig eljutni sosem volt könnyű, mert harci kutyáktól a szurokig rengeteg csapda és jó néhány vaskos kőfal állta az ember útját, a szükséges katonákhoz és ostromgépekhez pedig egy komplett középkori várbirtok kiépítése árán juthattunk hozzá. Nyilván nagy reformokra az új részben sem lehetett

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### MENNYI FAVÁGÓ

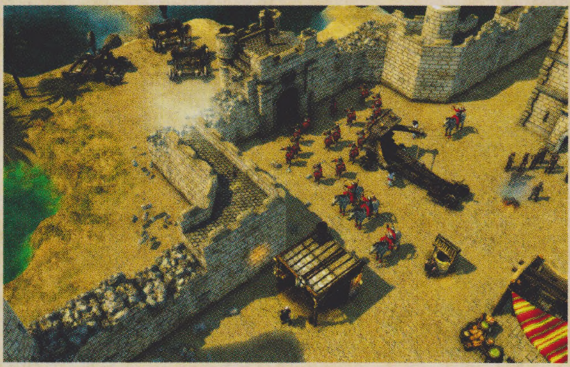
A teljes infrastruktúra – élelmiszertermelés, bányászat, fegyvergyártó helyek, házak alapanyaga – gyakorlatilag egyetlen nyersanyagra épül, s ez a fa. A derék fakitermelőkből kezdésnek minimum hatot telepíts, és később ezt még bővíteni is érdemes. Célszerű egy-két kutat is letenni a közelben, mert ezek a viskók úgy égnek, mint a rongy, ha begyújtják. Ja, és a stockpile ne legyen túl messze.

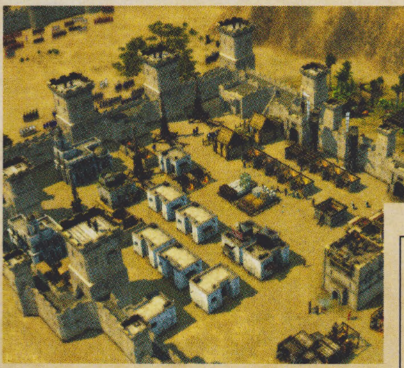
### FOLYÉKONY KENYÉR

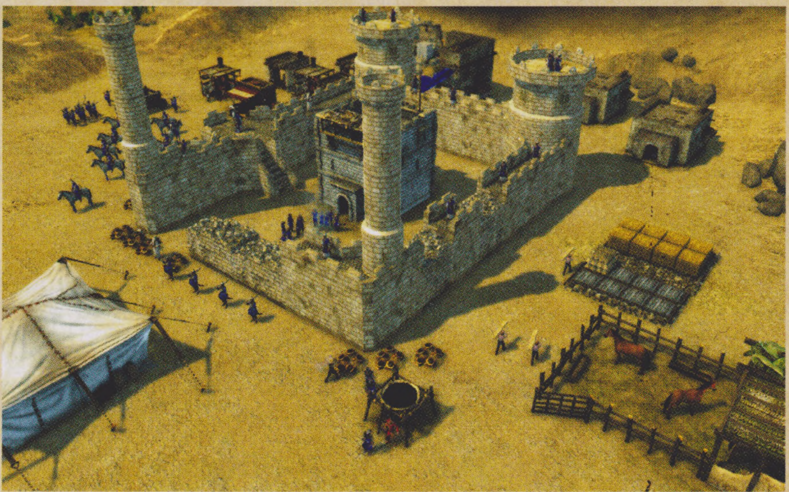
A nagyobb adag kaja (jobb felső sarokban lehet a porciót szabályozni) több boldogság, és így nagyobb adót lehet beszedni (arany). A 4 malom közvetlenül a stockpile mellett 16-20 pékséget is kiszolgál elhelyezéstől függően, és malmonként 1-2 búzafarmmal számolva akadálytalan lesz a termelés. A sörnél 1 komlóültetvény, 3 sörfőzde arányt találtam megvalósíthatónak, persze fogadót is építs.

### DŐLJENEK A FALAK!

A sikeres várostrom receptje ugyan sok tényezőtől függ, de általában úgy kezdődik, hogy végy 3-4 katapultot (trebuchet), juttasd el az ellenség várának közelébe, majd biztonságos távolságból döntsd szét a falait. A szisztematikus araszolás és rombolóművelet csak úgy lehet sikeres, ha a kitörő csapatokat távoltartod a hajítógépektől, tehát bőven kísérje gyalogság is a ténykedésedet.







Nem, nem a képeket dupláztuk, tényleg ennyire egysíkú a látványvilág: mindenhol homok, némi víz, és egyenszínű épületek várfalak közé zárva, vagy a köré lerakva. Ennél azért többet vártunk.

számítani, tulajdonképpen az eddigi epizódok egyszerűbb újításait tagolták be a régi crusaderes alapok mellé. A stockpile-armory-granary trió például újabban végtelen befogadóképességgel rendelkezik (egy-egy darabot lehet építeni), és a házak a lakótoronyhoz közelítve egyre több főt tudnak elszállásolni (ez a Stronghold 3-ból ismerős). A gazdaság többi szereplője azonban egy az egyben ugyanaz a favágó-kőgyűjtő egylet, mint régen, és az oázisokba leszórt alma- és disznófarmok képe, no meg a bányákban, sörfőzőkben, pékségekben robotoló tömeg külsőre szinte centire hozza a korábbi Crusader hangulatát. A sörfogyasztás természetesen nem csökkent, de azt a történelemből is tudjuk, hogy a középkort gyakorlatilag végigvedelték az emberek. A munkásréteg az imént említett habzó ital, a jobb étel, az alacsony adók függvényében gyűlik össze a lakótorony előtt, vagy épp ezek hiányában int be, és dobja el a kapát.

A boldogságmutatót olyan új események színesítik, mint egy sáskajárás, esetleg egy vicces homokvihar tombolása, eltörölve a fél gazdaságot, vagy néhány kósza villám, melyeknek nyomán porrá ég minden, mert az idióta várúr (azaz mi) nem épített kutakat. A káresemény-halmaz amúgy messze nem olyan idegesítő, mint a Stronghold 3-ban. Akadnak persze boldog pillanatok is, rekord almaszüret, közelgő esküvő, s ez mind-mind remek alkalom, hogy megsanyargassuk az oktondikat némi extra adó kivetésével (az örömöt ugyanis nem lehet befőttnek eltenni).

**ÉRTÉKELÉS**

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, nVidia 8800GT/ATI 2900XT VGA, 4 GB HDD

A Crusader 2 sem hozott áttörést, és gyanítom, hogy ha a Firefly szakijai hamarosan nem tudnak jól látható javulást hozni látvány és játékélmény terén, akkor jön a süllyesztő.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

**PRO**

**Még mindig jó várat építeni, az ostromkellékekkel sincs gond, a skirmish pályák és az MI kombinációja pedig hosszú időre szavatolják a szórakozást.**

**KONTRA**

**A várbirtokból egyre több elem tűnik el és a látvány sem túl acélos – és persze hol vannak a komoly újítások?**

**65%**

## NE CSAK KATAPULTOT ADJATOK!

A 3D és a Firefly félelmetes kombináció, a harmadik epizód ezt elég szépen bebizonyította, és a fizikakurzusokon sem lesz oktatóanyag, amit ott tapasztaltunk. Ehhez képest sikerült egy egész jó, vagy inkább stabil anyagot összeraknia a srácoknak. Maradjunk annyiban, hogy a gazdasági rész tűrhetően néz ki, no meg a rombolás, a falakból kirepülő kőtömbök, a forgószelek által felszakított épületek legalább követnek valami alapszintű fizikát.

Biztosan mindenkinek megvan a saját bogara, az enyém, hogy sandbox módban szeretem a várépítő művészet laposabb dombjait megmászni. Ehhez persze kellene egy jó indulókészlet, jelzem ez meg is van, de az eszköztár évek óta csak fonnyad. Vizesárkokat akarok (tudom, hogy arrafelé nagy a szárazság, de akkor is), aztán mindenféle bástyát, bizony, és teszek a korhűségre. Amúgy az arab és a keresztes kultúra között megvan a szükséges differencia, ám ha már Stronghold, akkor itt villantani kellett volna kéményen, díszítőelemek, gyilokjárók, lehetőleg minél több matéria, és az sem baj, ha túlzásokba esnek a készítők. Az ostromgépből/csapdából ugyan még nem jött el a szűk hét esztendő, és remek döglött tevéket, meg mindenféle egyéb tetemet becsúzlizni járványkeltő célzattal, úgyhogy ezen lehet vigadni, csak minek – ez már tizensok éve is jól működött...

**A Crusader 2 sajnos minden szempontból nézve csalódás, egyáltalán nem egy méltó folytatás.**

## NEW KIDS ON THE BLOCK

Ami az új egységeket illeti, a knightot például a templomos lovag váltotta (és igen, lehet alá lovat tenni), aztán bevezetésre került a conscript, amely nem igényel semmi infrastruktúrát – sem páncélt, sem fegyvert nem kell hozzá gyártani, de a hatékonysága is szinte nulla. A ranger a közelharcra is képes íjászt fedi, és sergeant-at-arms néven kapott az európai oldal egy zászlós egységet, ami némi harci bónuszt ad a közelében vagdalkozóknak. Az araboknál a rabszolgahajcsár nem egészen úgy, mint a sergeant, de szintén nagy motiváló tényező – ostora van és nem fél használni, a kerengő dervis pedig kiérdemelte a forgószélként szeleteléś díj arany fokozatát, továbbá besorozásra került a sassanid knight (cataphract néven lehet ismerős ez a nehézlovas) és a gyógyító ember. Az ostromszereknél a huszita szekér elődjét és két új vetőegységet (tűzgolyó, tüzes nyíl) tesztelhet a játékos. Néhány lehetőség azonban eltűnt – a létrás embert, az ostromtornyot vagy az alagútfúrókat például ne keressétek! A Stronghold 2 óta ugyebár a harcosokat formációba is lehet állítani, így időszerű volt, hogy ez a lehetőség itt is megjelenjen. A kiegyensúlyozás amúgy egész jól sikerült, az íjászok hatékonyságából lecsippentettek, ám a kezelőfelület és az irányítás még mindig nem állt össze. Az egérmutató mintha nem lenne precízen kalibrálva, főleg a falak javításánál cibálja meg az idegrendszert.

## VERDIKT

Nem annyira rossz ez a Crusader 2, de lehetne jobb, sokkal jobb, szóval nem kellene már a hagyományokat ápolgatni, főleg nem ezzel a kiöregedő 3D-s grafikával, ami elvileg iszonyat nagy újítás, gyakorlatilag meg a béka feneke. Persze a várépítés még mindig remek móka, az ostromszerkók dettó – ha valaki az elsőt szerette, akkor nem lesz olyan nagy a csalódás.

### RÉS A PAJZSON

**Amennyiben sikerül komoly rést ütni a falon, gyakorlatilag kár a lakótoronnyal komolyabban vesződni (az ostromfegyverek sem sebzik), tehát gyűjts össze pár páncélos vitézt, adj hozzájuk legalább egy sergeant-at-arms egységet (a patch előtt ráadásul ez jóval komolyabb bónuszokat adott), és uszítsd rá az egészet a vár urára. Semmi mással ne törődj – ha a lord megfeküdt, vége a csatának.**

### NAGYÜZEMBEN NYOMD

**Amennyire fontos nyersanyag a fa az elején, ugyanannyira perdöntő, hogy a második szakaszban (toborzás) milyen gyorsan tudod szaporítani az aranyak számát. Sokan a gyertyagyártásban látják a jövőt, mások a sörben vagy a kenyérben, nálam többnyire az utóbbi tűnt szimpatikusnak. A lényeg, hogy a stockpile környékét szórd meg üzemekkel, és a felesleget rögtön add el.**

### ÉG A GYERTYA, ÉG...

**A várvédelemben a torony-íjász kombináció még tartja magát, de azért bőven szórd meg a környéket olajos foltokkal, az íjászok közelébe tégy tűztartókat, aztán hadd égjen, aki kopogtatni akar. Ugyanakkor tarts készenlétben egy rohamcsapatot (nyilván nem lovagokból, mert mire kiérnek, ledől a vár), ide a maceman és a dervis tökéletes, hogy a hajítógépeket hamar szét tudd kapni.**

### IRÁNY A NAGYBANI!

**A marketplace a háborúzó ember legjobb barátja, ugyanis minden nyersanyaghoz, ételhez, késztermékhez be lehet állítani egy limitet (autosell csúszka), amely fölött az adott termék automatikusan átkonvertálódik aranyba – értsd, eladásra kerül. A kő- és vaslelőhelyeket már csak ezért is érdemes maximálisan belakni; apropó, e két helyen ne spórolj az ökrökkel (az emberek itt nem szállítanak)!**

# LORDS OF THE FALLEN

[ÍRTA CHOCHO] **Az istengyilkosság bűnében égő emberiség utolsó reménye egy elítélt, aki egyedüliként képes arra, hogy legyőzze az ördöggel cimboráló démonurakat. Elkeseredett harc veszi kezdetét, mely bár sötét lelkekért kiált, az alagút végi fény reménysugaraiban sütkérezik.**

**A** Lords of the Fallenről nehéz úgy beszélni, hogy az embernek ne rögtön a Dark Souls jusson az eszébe. Ha a képekre néztek, vagy csak elolvassátok a játék rövid jellemzését a doboz hátoldalán, ti is arra a következtetésre juttok, hogy ez bizony egy másolat, méghozzá az ügyesebb fajtából. A harcrendszer, a hangulat, az ellenfelek, a főszörnyek vagy épp a cumisüveggel adagolt történet, mind-mind a FromSoftware remekművét juttatják az eszünkbe, és bár a hasonlóságok tagadhatatlanok, mégsem mondhatjuk azt, hogy a multikulti Deck13 egy buta klónt tett volna az asztalra, amit aztán a szegény ember Dark Soulsaként csak annak ajánlunk, aki évek óta zsigerből vásárolja meg az ócska játékkoppintások királyaként emlegetett City Interactive legújabb portékáit. A Lords of the Fallen ugyanis a korábban kifejezetten alacsony költségvetésű játékokkal foglalkozó kiadó szürke eminenciásaként libbent be az őszi szezonba, hogy a legszőrösebb szívű kritikusokat is elismerő bólintásra ösztökélje, és a hozzám hasonló elveszett lelkű Dark Souls-rajongókat is felvidítsa a nem túl jól sikerült DLC-k után.

**Eredetiség ugyan nincs benne, viszont valami elképesztően színvonalasan gyúrja át a „Souls-játékok" pazar játékmenetét.**

### FINDING KASLO

A Dark Souls-os örökség egyébként már a játék megjelenése előtt egyértelmű volt, ugyanis a Deck13 munkatársai is büszkén hirdették a japán akció-szerepjáték nagyszerűségét, mely szinte első számú ihletője volt a Lords of the Fallennek. Ezúttal is egy egyszemélyes ARPG-t kapunk, amiben harmadik személyű nézet és valós idejű harcrendszer várja a démonvérre szomjas kalandorokat. A sztori szerint az emberiség megölte a saját istenét, és ezzel elszabadultak a korábban elszigetelt démonok, akikre a játékban csak interdimenzionális lényekként, vagy más néven rhogarokként hivatkoznak a szereplők. A gonosz megtestesülései nemcsak ronda szörnyszülöttek képében rohasztják a vidéket, hanem betegség formájában is terjesztik a halált, mely minden jó démoni biofegyverhez hasonlóan fertőzött pokolszolgákká változtatja a megbetegedett embereket. A katonáknak és civileknek semmi esélyük a rhogar-invázió ellen, így utolsó mentsvárként egy magas rangú mágus, Kaslo kiszabadít a börtönből egy Harkyn nevű foglyot, aki számítása szerint képes lehet arra, amire ember korábban soha: megölni a rhogarokat irányító démonurakat, és ezáltal megfordítani a háború menetét. Nem kell zseninek lenni, hogy kitaláljátok, mi alakítjuk majd Harkynt, aki brutális Y-kromoszóma-túltengésben szenvedhet, mert nem elég, hogy akkora, mint egy ház, de mellé még az ábrázata is garantálja a 25 év letöltendő fegyházat. Eleinte nem tudjuk,

**ADATOK**

KIADÓ
**CI Games**

FEJLESZTŐ
**Deck13**

MŰFAJ
**ARPG**

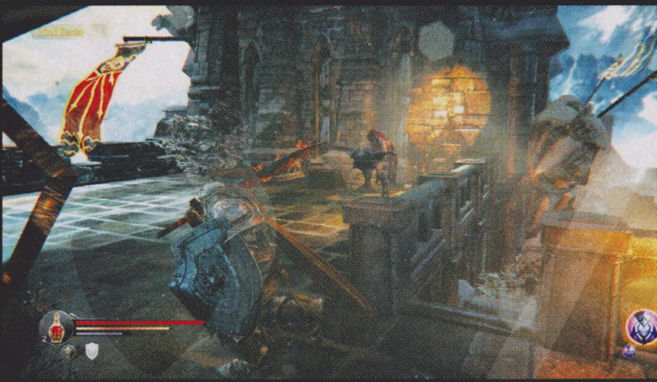
MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Demon's Souls**
2010 (SCEE)

**Dark Souls 2**
2014 (NAMCO BANDAI)

A rúnakészítő kovács érdekes fickó: fogalma sincs arról, hogy ki ő valójában, de legalább tök ingyen megcsinálja a rúnákat az alapanyagokból.



A játék csodaszép, de vannak karakterek, akik meglehetősen furcsán néznek ki. És ha kinyitják a szájukat, akkor aztán végképp elszabadul a baj.

Harkyn miért került börtönbe, de azt igen, hogy tettei annyira szörnyűek voltak, hogy miattuk még a démonok gonoszságára is immúnissá vált, az általa elkövetett borzalmak pedig tetoválásokként díszítik az arcát, hogy az ősi nyelvet ismerő népek egyből lássák, miféle ember baktat feléjük az Azerothból elcsórt páncéljában.

A történet egyébként ennyi és nem több. Persze idővel kicsit tágul a sztori, és megpróbál nagyobb léptéket szerezni magának, de ez soha nem sikerül neki, mert egyszerűen túl gyenge lábakon áll ahhoz, hogy emlékezetes legyen. Ironikus módon még maguk a főszereplők sem igazán tudják, hogy mi miért történik. Én legalábbis jót mosolyogtam, amikor Harkynnal már másodjára kérdezhettem rá Kaslónál, hogy mi a fenéért támadnak bennünket a démonok egyáltalán. És hogy ki az a Kaslo? Nos, ő az egyetlen olyan karakter a Lords of the Fallenből, akinek meg tudtam jegyezni a nevét, mert a játék bő 60 százalékában az volt a fő feladatom, hogy megtaláljam ezt a szerencsétlen varázslót, aki összevissza mászkált a démonokkal teli vidéken. Talán nehéz elhinni, de ezek után még mindig lehet tovább rontani az összképet, ugyanis a forgatókönyv olyan, mintha 12 évesek írták volna, ezenkívül az átvezető animációk is halálosan gagyik, véletlenszerű karakteranimációkat felvonultató képsorok, amelyek mindig ugyanabból a két kameranézetből kerülnek bemutatásra. Beszélgetni nem fogunk sokat, de amikor igen, abban sem lesz sok köszönet, hisz nincs valami sok dialógusopció, az interakciókba ültetett választási lehetőségeknek pedig alig van valami értelme a játék befejezését illetően. Dark Souls koppintás ide vagy oda, vannak dolgok, amiket jobb lett volna nem átvenni a Fromtól, és a történetmesélés is ezek közé tartozik. Egyébként valószínűleg a Decknél

**NÉMET SZAKÉRTŐK A FEDÉLZETEN**

A Deck13 Interactive egyáltalán nem újonc csapat: már 2001 óta tevékenykednek a játékiparban. A Frankfurtban székelő, alig 51 fős stúdió eddig szinte kizárólagosan kalandjátékot készített, legsikeresebb és legismertebb munkájuk az Ankh- és a Jack Keane-széria, illetve a Venetica című RPG. A Lords of the Fallennek meglehetősen régen láttak neki, de a fejlesztés akkor lódult meg igazán, mikor az első két Witcher-játék producere, a lengyel Tomasz Gop is csatlakozott a derék germán legénységhez.

# TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### TIM, A VARÁZSLÓ

**A Lords of the Fallenben kifejezetten nagy szerep jut a mágikus támadásoknak. Ne félj tőlük, használd őket minél gyakrabban, akkor is, ha határozottan közelharcra termett karakterrel játszol! Egyes ellenfeleket ugyanis ki lehet cselezni a varázslatokkal, például belassítva vagy távolról, észrevétlenül leszedegetve őket. Mindig fejleszd az intelligenciát, és tanuld ki az összes elérhető képességet!**

### JÁTSSZ WARRIORRAL!

**Első végigjátszásra azt javasoljuk, hogy készítsetek magatoknak egy Warrior, azaz harcos karaktert. Hogy miért? Egyszerű: alapesetben a Lords of the Fallen a közelharci karaktereknek kedvez, a Warrior Rage skillje pedig olyan brutálisan erős, hogy semmi (komolyan mondom: SEMMI) sem képes ellenállni neki, még a bossok sem! Használatával ugyanis nem merül a stamina, és erősebbeket is üt a hősünk.**

### NÉZZ KÖRBE MINDENHOL

**A Lords of the Fallen, bár elsőre rövidnek tűnhet a konkurenciához viszonyítva, valójában tele van eldugott helyekkel és kincsekkel, amiket felfedezve sokkal hatékonyabb cuccokhoz és több tapasztalati ponthoz juthatunk. Érdemes tehát egy-egy szakasz megtisztítása után menteni a vörös kristályobeliszknél, majd felfedezőútra indulni, hogy a játékidő megnyújtásával még jobbá válhassatok a harcmezőn.**

is érezték, hogy ez így nem kerek, mert teleszórták a pályákat felvehető hangos naplókkal, hogy talán ezzel egy kicsit érthetőbbé tegyék a katyvaszba fulladó sztorit.

### ISTEN MEGBOCSÁT, ÉN NEM

Mindez persze annyira nem zavaró, hiszen a játék elsősorban a harcról, a lootról és a felfedezésről szól – jómagam inkább csak szomorú vagyok, amiért az istengyilkosság filozófiai kérdések milliót felvető témájával a Deck13 írói egyszerűen képtelenek voltak bármit is kezdeni, s így a klasszikus értelemben vett szerepjátszás a háttérbe szorult. Igaz, egy ARPG-től talán felesleges lenne összetett dialógusokat vagy mélyen motivált szereplőket várni, elvégre kiragadnák a játékost a folyamatos, véget nem érő adrenalin-hullámból. Szerencsére a bekezdés elején felsorolt akció-RPG-s szentháromsággal nincs baj, sőt, kijelenthetjük, hogy a Lords of the Fallen játékmenete szinte minden tekintetben kiemelkedőnek mondható, még a relatíve erős konkurencia ismeretében is. A játék elején választanunk kell varázslat-orientációt és felszerelést a három-három felkínált lehetőség közül, így hozva létre a kilencféle kasztvariáns valamelyikét. Ezek a már megszokott toposzokból építkeznek, azaz van harcos, mágus, gyógyító és rugó, valamint ezek keveredései, mint a közelharcra és testközeli, támadó mágiára szakosodott törvényen kívüli, vagy a leginkább pozitív hatású varázslatokkal játszadozó, de nehézpáncélban rohangáló paladin. A felszerelés viselése nincs osztályhoz kötve, mint ahogy az attribútumok fejlesztése sem: ugyanúgy húzhatjuk egy dupla kardos rugó intelligenciáját, így emelve a felhasználható mana mennyiségét, mintha azt egy mágusnál tennénk. A kasztok legfontosabb különbségei a képességekben rejlenek, melyek az első végigjátszáskor még osztályhoz kötöttek ugyan, de New Game Plus módban már összevissza is megvásárolhatók egyazon karakter számára. Mindegyik kaszt négy skillt kapott, és ezeket sorban megnyitva, háromszor fejlesztve erősíthetjük a végső stádiumig.

Általánosságban elmondható, hogy kiegyensúlyozott képességeket kapunk – kivételt képez a Rage skill, ami nerfelésre szorul, mert a bevetésével szinte minden démon azonnal elbukik. A leölt ellenfelekért és a teljesített küldetésekért (azaz Kaslo megtalálásáért) tapasztalati pont üti a markunkat, melyet aztán elkölthetünk attribútum- vagy skillpontokra (ezek értelemszerűen a nevüknek megfelelő dolgokat erősíthetik). A fejlesztés eleinte picit bonyolultnak tűnik ugyan, de valójában pofonegyszerű, és ami a legjobb, hogy szinte lehetetlen „elrontani" egy karaktert. Mindegyik kaszt ugyanazzal a három erőforrással gazdálkodik: életerő, állóképesség és mana – emiatt aztán végül is mindegy, mely tulajdonságokat fejlesztjük, csak annyi a siker kulcsa, hogy

## A RÚNÁK URA

*A Lords of the Fallenben nem kell fegyverkovácsolással bíbelődnünk, hisz a felszerelésünk még csak nem is kopik. Helyette rúnákkal erősíthetjük a cuccainkat, amik négyféle erősséget képviselhetnek. Minél erősebb egy rúna, annál több sebzési vagy védekezési bónuszt ad a karakternek, attól függően, hogy páncélzatba vagy fegyverbe építjük be. A rúnákat a pályákon elszórt kovácsműhelyekben készíthetjük el és szerelhetjük fel, az azonban, hogy mikor milyen rúna születik, teljesen véletlenszerű. Itt-ott találhatunk rúnatöredékeket, melyekből kicsi vagy nagy rúnát készíthetünk. A különbség megint csak az esélyekben rejlik: a nagy rúna kovácsolása több eséllyel készít Higher vagy Flawless típusú követ, mint a kicsié, igaz, simán megeshet, hogy a választásunktól, na meg a rúnakészítésbe belefeccölt szilánkok mennyiségétől függetlenül is egy alig használható kavics lesz a jutalmunk. Ráadásul a rúnák még Flawless állapotban sem valami erősek, így érdemes első végigjátszáskor arra használni a töredékeket, hogy elzárt, csak ezek felhasználásával nyitható ajtók és ládák tartalmát szerezzük meg.*

### FONTOS ATTRIBÚTUMOK

**A játék első felében a képességek fejlesztésére még nem igazán lesz szükséged. Az első három skill legyen meg lvl 1-en, és kész, az bőven elég lesz a Citadelláig. Amikre viszont mindenképp gyúrj rá, azok a tulajdonságok! Az intelligenciáról már volt szó, de fontos még az agilitás és az erő is. Az életerő annyira nem, alapból van bőven, az együttes támadások kivédéséhez pedig pajzsot használunk.**

### KELL A JÓ KÖNYV!

**A játék közben felvehető hangüzenetek nemcsak arra jók, hogy megvilágítsák a sztori bizonyos aspektusait, hanem konkrét tippekkel is ellátnak. Néha egy-egy titkos fegyverről vagy tárgyról szerzünk tudomást a segítségükkel, máskor pedig egyenesen azt deríthetjük ki, hogy az egyébként néha kusza pályán pontosan merre is kellene mennünk. A középfokú angol nyelvtudás és figyelemmegosztó képesség előny!**

### LEGYEN PAJZSOD

**A Dark Soulsokban a pajzs néha csak arra jó, hogy szívassuk magunkat vele, a Lords of the Fallenben viszont akadnak helyzetek, amikor még egy rugó számára is elengedhetetlenné válhat a megfelelő blokkolóeszköz. Éppen ezért a játék elején sajátítsátok el a pajzshasználatot, beleértve a lökést, mellyel a kisebb ellenfeleket el tudjátok fektetni, így nyerve pár szekundum előnyt, és esélyt egy nyerő döfésre.**

### HASZNÁLJ KONTROLLERT

**Ezért a tippért most biztos sokan a vérünket kívánjátok majd, de higgyétek el, egy-két óra szenvedés után rájöttök, hogy nekünk volt igazunk. Nincs mese, a Lords of the Fallen irányítását kontrollerre írták, és bár a játék működik billentyűzettel és egérrel is, sokkal értelmesebb megoldás, ha egy Xbox 360-as irányítóval próbáljátok leverni a démonok seregét. Sokkal kevesebbet fogtok anyázni miatta.**

A bossharcok bár nehezek, kategóriákkal könnyebbek, mint a Dark Souls felejthetetlen és maximálisan könyörtelen küzdelmei.

megtanuljunk játszani a saját hősünkkel. Ha pedig már szóba jöttek az attribútumok, érdemes kiemelni a szerencsefaktort, mint emelhető értéket. Eleinte nem látjuk sok értelmét a dolognak, de New Game Plusban már jelentősen fokozza a csak többszöri végigjátszással megszerezhető fegyverek és felszerelések megtalálási esélyét, így elmondható, hogy a karakterfejlődést sikerült tartósabbá tenni, mint a legtöbb hasonló játék esetében. A loot amúgy is fontos szerepet játszik a Lords of the Fallenben: folyamatosan találunk kinyitásra váró ládákat vagy elszórt kristályokat, melyek valamilyen zsíros kis jutalmat rejtenek. Az első alkalommal a program bőkezűen osztja a befejezéshez szükséges cuccokat, az igazi ritkaságok felhajtása viszont időbe fog telni. Mivel a Lords of the Fallen nem kifejezetten hosszú (kb. 14-16 órába telik kipörgetni a játékot), ezért könnyedén rutinná válik az újrajátszása, hogy végül már Diablo-szerűen daráljuk a dungeonöket az elrejtett kincsek ígéretében. Mesés!

**MINDENKI EGYEDÜL VAN BELÜL**

Egy bibi van csupán: a Lords of the Fallen nem kapott többjátékos módot, holott a grindelés csak akkor lenne az igazi, ha volnának más játékosok is a pályán, akiknek büszkén mutogathatjuk a menő szettünket. A rajongói fórumokon persze így is bezsebelhetünk némi elismerést pár szép screenshot fejében, de azért a Dark Souls II után a multiról nagyon nehéz lemondani – főleg, amiért a PvP lehetősége is ugrik így, holott a harcrendszer bőven megérne egy többszereplős misét.

*A történet ugyan csapnivaló, de a világ, a látvány és a hangulat mindenért kárpótol. Tökéletes bevezetés a kemény ARPG-k műfajába.*

Alapvetően itt is a Zelda-jog van érvényben, azaz kijelöljük az ellenfeleket, majd gyors és gyenge, vagy lassú, de nagy erejű ütésekkel látjuk el a bajukat, néha védve egyet a pajzsunkkal, vagy elugorva a veszélyes támadások útjából. Bár a Lords of the Fallenben a közelharc dominál, Harkyn visel egy különleges, mágikus kesztyűt is, amivel háromféle, jórészt kivédhetetlen lövedéket küldhet az ellenfelek irányába. A rhogar katonák talpraesett harcosok, és szinte soha nincsenek egyedül, így mindig készen kell állnunk egy esetleges rohamra. Ha elbukunk, a legutóbb használt mentésponton éledünk újjá (nagy ritkán vannak checkpointok is), a leölt ellenfelek mind feltámadnak, a tapasztalati pontjaink pedig a halálunk helyszínén várják, hogy újra felvegyük őket – ismerős, nemde? Mielőtt azonban kígyót-békát kiáltanánk a Deck13-re a pofátlanságuk miatt, érdemes megjegyezni, hogy a Lords of the Fallen sokkal kevésbé frusztráló, mint a Dark Souls. Noha szinte mindenben a From-iskolát

## PC-S KÍNOK

Amennyiben nem konzolon, hanem PC-n játsszátok a Lords of the Fallent, belefuthattok pár problémába, melyekről a cikkben is említést tettünk. De hogy ne hagyjunk egyedül a bajban, íme, pár ideiglenes megoldás! Először is telepítsétek fel a legújabb videokártya-illesztőprogramokat, mert tényleg nagyon sokat tudnak segíteni. Ezt követően Nvidia-videokártya esetén kapcsoljátok ki az Nvidia turbulence-t az Advanced Settingsben – erőforrás-igényes divateffekt, nem sokat ad hozzá a játékhoz, viszont összeomlásokat okozhat. Ha ez megvan, a V-syncet is lőjétek ki, valamiért allergiás rá a játék, VGA-tól függetlenül. És ugyanígy tegyetek a PhysX-szel, ami valamiért akkor is megfogja a gépet, ha nem Nvidia kártya van benne. Ezek után már csak a nyitóvideóktól kell megszabadulni, amik alatt, hogy, hogy nem, hajlamos meghalni a játék. A megoldás: irány a „SteamApps\common\Lords Of The Fallen\videos" könyvtár, benne az alábbi fájlokat kell kitörölni:

lotf_logo_alienware.bk2
lotf_logo_nvidia.bk2
lotf_logos_bn_ci_d13.bk2
lotf_logos_ci_d13.bk2

Figyelem: mindig készítsetek biztonsági mentést a törölt fájlokról, és ne feledkezzetek meg róla, hogy a videók lejátszása ekkor is végigmegy, csak épp fekete képernyőn, elkerülve az esetleges fagyásokat!

## ÖT DOLOG, AMIBEN JOBB, MINT A DARK SOULS

**GYÖNYÖRŰ**

*1 A Lords of the Fallen az új konzolgeneráció és a modern PC-k korának szülötte, így látvány terén köröket ver a Dark Souls-sorozatra. Sőt, az alfa alapján még a Bloodborne-nál is szebb lehet kicsivel.*

**MEGBOCSÁTÓBB**

*2 A Dark Souls baromi frusztráló tud lenni pár óra játék után, a Lords of the Fallen viszont sokkal megbocsátóbb, és mint ilyen, élvezetesebb is. Igaz, a kibivás mértéke itt már korántsem olyan magas.*

**EGYÉRTELMŰBB**

*3 A Dark Soulsban néha szinte semmi nyom nem utal rá, hogy merre kellene mennünk, és mit kellene csinálnunk. A LotF-ban ezzel szemben vagy a küldetést adó NPC, vagy egy audionapló mondja el, mi a dolgunk.*

**INTERAKTÍV**

*4 A sztori, ha kicsit is, de változik a játék végén, attól függően, hogy mikor milyen döntéseket hoztunk. A Dark Soulsban ezzel szemben alig van interakció, és az a kevéske sem lesz teljesen egyértelmű.*

**TANÍT**

*5 A Lords of the Fallennek kellőképpen kidolgozott oktatómódja van, ami a játékba ültetve segít belerázódni a feladatokba. Elég elolvasni a megjelenő szövegeket, s azoknak megfelelően tenni a dolgunkat.*

## Másvélemény

**Eredetileg nem kaptunk kódot a játékhoz, ezért megvettük, aztán beesett három kulcs a kiadótól, így Chris is beszállt a kalandba.**

### CHRIS
***Az év nagy meglepetése***

Miközben olvasgattam Chocho cikkét, rájöttem, hogy véleményünk nem sokban különbözik a Lords of Fallen kapcsán. Vele ellentétben viszont én sosem voltam nagy Dark Souls játékos. Elsősorban azért, mert a FromSoftware alkotása számomra már túlontúl frusztráló volt. Én leragadtam valahol a Kingdoms of Amalur szintjén, s nem is vágytam több kihívásra. A Lords of the Fallennek ennek ellenére adtam egy esélyt, és nagyon nem bántam meg. A kihívás mértéke itt tökéletes, a látvány pedig egészen szemkápráztató. Pont olyan, mint amilyennek vártam. Az egyetlen problémám vele az, hogy jelen pillanatban rendkívül bugos és optimalizálatlan. Számtalan alkalommal lefagyott, esetenként pedig csak súrolta a 30 fps-t a képkockafrissítés.

követi, mégis eléri, hogy szívesebben játsszunk vele, mint a japánok emberiség elleni rémtettével, ugyanis nem érezzük úgy, hogy az alkotók direkt szívatnak bennünket. A FromSoftware legutóbbi nyilatkozatai alapján egyébként feltételezhető, hogy a konzolos BloodBorne is hasonló játék lesz, mint a Lords, azaz nem fogja előrébb hozni az őszülésünket, így aki rendelkezik PlayStation 4-gyel, vidáman dörzsölheti a tenyerét.

### JÓK A FOGAID, LACI

Az előző oldal alján találtok egy dobozt, amiben leírjuk azt az öt dolgot, amiben a Lords of the Fallen jobb a Dark Souls II-nél – szentségtörés, tudom, de az igazság néha fáj. Van azonban egy dolog, amit érdemes újra és újra leírni: a Deck13 játéka olyan jól néz ki, hogy japán grafikus legyen a talpán, aki le tudja körözni! A City Interactive korábban nem ölt annyi pénzt a játékaiba, hogy azok versenyképesek legyenek a kor nagyágyúival, ám ezzel a trenddel szembemenve a Lords egész egyszerűen gyönyörű lett, mind technikai, mind pedig művészi értelemben. A gótikus helyszínek és az elnagyolt karakterek a Warcraft-sorozatot idézik, akárcsak az élénk színvilág, a hangulat viszont mégis komorabb, sötétebb a Blizzard franchise-ánál. Kezdve a textúráktól a karaktermodelleken át minden nagyon rendben van, a változatos helyszínek pedig lélegzetelállítóan néznek ki, melyek között egyébként csak nagyon ritkán tölt a játék. Legmélyebbre azonban az animációk láttán esett az állunk (mármint a játékbeli animációktól, az átvezető videók ezen a téren is a 2000-es évek elejét idézik): az ellenfelek pengetánca, vagy Harkyn mozdulatai annyira folyamatosak és olyan sok fázisból állnak, hogy az még 2014-ben is impresszív benyomást kelt, talán csak a Ryse képes versenyre kelni vele. Amikor pedig eljutunk a bossokig, tényleg letesszük a hajunkat. Az intenzív, ám végig fair harcok ugyanis lenyűgözően festenek, és fenntartják az érdeklődést a játék első főellenfelétől az utolsóig (személyes kedvencem egyébként a Champion nevű szörnyeteg volt, az őt körülvevő aréna bevilágítását tanítani lehetne). Az összképet egyedül a szinkron

### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Quad Q8400 2.66 GHz vagy AMD Phenom II X4 940 3.0 GHz, 6 GB RAM, DirectX 11-es GeForce GTX 460, 25 GB HDD, 64 bites Windows

Ha már unjátok a Dark Souls II-t, ideje bevásárolnotok, mert a Lords of the Fallen igazi trónörökös! Csak ne a gagyipolcon keressétek a City Interactive legújabb játékát...

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Ügyesen összelopkodott játékelemek jól összekevert elegye, amit minden ARPG-rajongónak merünk ajánlani.**

**KONTRA**

**A játék hajlamos fagyni és összeomlani, a sztori pedig korántsem olyan jó, mint reméltük. Ja, és nincs multi sem.**

**82%**

rontja le, szerencsére a zene szintén kiváló – e sorok írása közben a Limited Edition kiadás mellé csomagolt zenei CD szól a fejhallgatóban, epikus munkaórákkal ajándékozva meg engem a leadás előtti vasárnap délelőttjén.

### ISTEN- ÉS GÉPGYILKOS

A fentieket összefoglalva talán nem meglepő, hogy nekünk nagyon bejött a Lords of the Fallen. A Deck13 olyan ügyesen lop, mint senki más, az eredmény pedig minden kétséget kizáróan az őszi szezon legnagyobb meglepetése, ami akár a jövő hónapban esedékes „Év játéka"-szavazáson is bekerülhet valamely kategóriába. Van azonban egy olyan dolog, amiről jobb, ha tudtok: bár a Deck13 grafikusai remek munkát végeztek, úgy tűnik, a csapat másik fele, a programozók, már nem annyira. Több gépen is kipróbáltuk a játékot, de mindegyiken találkoztunk indokolatlan fagyásokkal, összeomlásokkal, lassulásokkal. Annyira nem volt vészes a helyzet, hogy játszhatatlanná váljon a program, az azonban biztos, hogy egy-két javítás elkél a kód hibáinak kiküszöböléséhez. Mire e sorokat olvassátok, talán kint is van az a patch, ami legalább a crashelésre megoldást nyújt, de amennyiben még mindig arról szólnak a fórumok, hogy valami gáz van a játékkal, várjátok meg a téli szezont a vásárlással. Kár lenne egy ilyen, majd minden fronton kiemelkedő élményt nyújtó alkotást nem megfelelő formában játszani.

# The Vanishing of Ethan Carter

[ÍRTA MCMACKO] Az intelligens, nyomozgatós kalandjátékok kedvelőinek nemigen kellett böjti időszakot átélni mostanában, hiszen mindig akadt valami finomság, aminek apropóján le lehetett porolni a detektívkalapot. Ethan eltűnése a legújabb rejtély, ráadásképpen egy völgy sötét titkaival is megismerkedhet, aki belép az erdőbe...

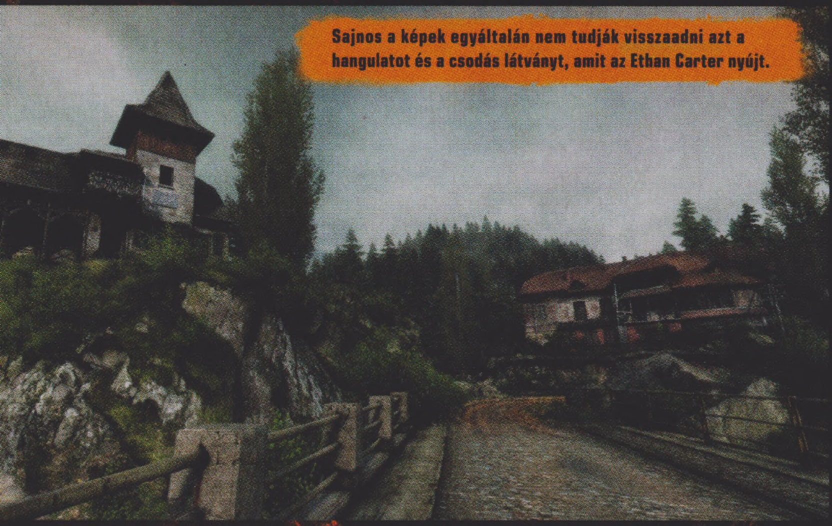
A Vanishing of Ethan Carter egy furcsa üzenettel indít, miszerint a játékos semmilyen plusz segítséget nem kap az élmény kibontásához. Szokatlan koncepció, de két perc után nyilvánvalóvá válik, hogy mire is megy ki a játék. Paul Prosperót, a paranormális képességekkel rendelkező detektívet ugyanis úgy kell végigvezetnünk Red Creek Valley őszi, borongós erdőin-mezőin, hogy közben a tényleges felfedezés öröme fogja szolgáltatni a játék savát-borsát. A belső nézetből játszódó kaland tehát szabadjára enged minket a gyönyörű fenyvesekkel és sárgába borult lombhullatókkal tarkított völgyben, hogy kiderítsük, hová tűnt Ethan Carter, és miért tarkítják gyilkosságok a kissrác családjának otthont adó vidéket. A környezet szépségéből áradó nyugalom csak látszólagos – valami sötét, megfoghatatlan erő járja át a völgy minden szegletét, Ethan élete pedig veszélyben forog.

**A The Vanishing of Ethan Carter ha nem is egyedi, de mindenképpen maradandó, felejthetetlen élmény.**

## ALAN PAUL, ÉBREDJ!

Miután nyomozónkkal megérkeztünk az első helyszínre, pillanatok alatt ráérezhetünk a kezelésre, valamint a játék hozzánk intézett jelzéseinek értelmezésére. FPS nézőpontból játszunk ugyan, de nincs ugrás, nincsenek fegyverek vagy kézben hordott eszközök, sőt az izgő-mozgó falevelek szitáján átlátva a helyszínekről is megállapíthatjuk, hogy többnyire csak statikus díszletként funkcionálnak. Hősünk számára mégis a környezet bizonyos részleteiben rejlik az a plusz információ, ami a nyomozást előregördíti. A sztori elején még csapdákat vizsgálunk a bozótban, majd az összes részletet megfigyelve egy látomás mesél nekünk az adott helyszín történetéről. Később egy menekülő fickó nyomába eredünk, vagy egy duzzasztógát tövében keressük a továbbjutás ösvényét.

De – teljesen spoilermentesen – említhetnénk azt a feladványt is, amikor egy ház szobáit kell ajtóról ajtóra megfelelő sorrendben bejárnunk, gyakorlatilag belülről felépítve az épület helyes alaprajzát. Ezek a jelenetek általában nem a központi cselekményhez kötődnek, hanem sokkal inkább Ethan családjának életét és tágabb értelemben vett környezetét mutatják be. Szívmelengető pillanatokra azonban ne számítsunk, hiszen a gonosz jelenléte már az első koponyákkal tarkított tisztáson feldereng. Érdekes azonban, hogy a srác feljegyzései, irományai, kivagdosott újságcikkei mindig ott hevernek valahol a misztikummal átitatott helyszíneken, e szöveges anyagok pedig nemcsak a saját józanságunkat, de Ethan szerepét és hétköznapi mivoltát is megkérdőjelezik.



Sajnos a képek egyáltalán nem tudják visszaadni azt a hangulatot és a csodás látványt, amit az Ethan Carter nyújt.

**ADATOK**

KIADÓ
**The Astronauts**

FEJLESZTŐ
**The Astronauts**

MŰFAJ
**kalandjáték**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Dear Esther**
2012 (THECHINESEROOM)

**Gone Home**
2013 (FULLBRIGHT)

## SZELLEMES GYANÚSÍTOTTAK, KOZMIKUS BORZALMAK

Bár a fentebb felvázolt jelenetek képezik a játék hangulati csúcsait, a Vanishing játékmechanikájának központi elemeit a tényleges halálesetek helyszínelései jelentik. Ilyen téren több áthallást is tapasztaltunk a Murdered: Soul Suspect című játékkal, hiszen itt is nyomok után kutatunk a helyszíneken, majd pedig az egyes lépések logikai sorrendjének kikövetkeztetésével kell újraélnünk a brutális gyilkosságokat.

**Végy egy céltárgyat, fotózd körbe nagy felbontású fényképezőgéppel, majd etesd meg az így készült képeket az Agisoft PhotoScan programmal! Ha mindent jól csináltál, a végeredmény egy igen részletes 3D modell lesz, amely követi a valós tárgy vonalait, és fotorealisztikus textúrával borítja a térbeli hálót. Kis utómunka kell már csak, és máris kész a brutális minőségű asset a játékhoz.**

Sajnálatos módon a játék vége felé ezek az esetek egyre egyszerűsödnek (mintha csak kifogytak volna ötletek terén a fejlesztők), de szerencsére a környezet és a történetmesélés csak erősödik, így fenntartva a forgatókönyv lassan építkező ívét és a játékos állandó érdeklődését.

Ebbe a jól felépített ívbe egyébként nagyszerűen illenek azok az áthallások is, amelyeket a lengyel készítők a thriller és a horror nagymestereitől vettek át. Az Ethan Carternek bár papíron semmi hivatalos köze nincs Stephen Kinghez, Lynch munkásságához, vagy úgy en bloc a Chtulhu-mitosz történeteihez, a készítők mégis ügyesen idéznek a mestereiktől. A forrásanyagok rajongói csorgó nyállal fogják végigizgulni a saját szemszögből átélt átvezetőket, és mániákusan keresik majd a gyakran szó szerint megfeleltethető kapcsolódási pontokat a legendás referenciákhoz. A program az alapművek rajongóit teljes odaadással szolgálja, ám mégis képes megtartani egyfajta sajátságos atmoszférát, amely miatt mégsem tekinthető koppintásnak, vagy plágiumgyanús másolásnak.

## FÖLDÖNTÚLI LÁTVÁNY

A hasonszőrű skatulyába betuszkolható kalandjátékok általában nem a látványos megoldásokkal vagy technológiai rafináltságukkal szokták elkápráztatni a nagyérdeműt. Az ex-PeopleCanFly fejlesztők azonban olyan technikai bravúrt tettek le az asztalra, amiről garantáltan sokat fogunk még beszélni. A Vanishing of Ethan Carter látványvilága ugyanis parádés, csodálatos, szemünket kényeztető vizuális orgia. A következő generációs megoldások korában a lengyel srácok egészen a DX9-es megoldásokig és egy jócskán módosított, ám továbbra is működőképes Unreal 3 motorig nyúltak vissza, hogy elképzeléseiket megvalósítsák. A végeredmény pedig lenyűgöző, mint ahogy az a mellékelt képeken is látszódik.

A program helyszíneinek elkészítéséhez az egyelőre keveset használt fotogrammetria (Photoscan – lásd keretes írásunkat) technikát alkalmazták a grafikusok, aminek köszönhetően teljesen természetesnek ható, valósághű tereptárgyakat jelenít meg a játék. A látványos sziklafalaktól kezdve a fák törzsén át a temető közepén található Krisztus-szoborig minden egységes képet mutat, a környezet olyan hihetetlen természetességgel áll össze, hogy nagyítóval sem fogunk kilógó textúrát vagy deformált környezeti idomokat találni. A fák-bokrok-füvek lágyan animáltak, ami csak fokozza az atmoszféra súlyosságát. Nem túlzás azt állítani, hogy Red Creek Valley a videojáték-történelem egyik legcsodásabb látványosságaként fog bevonulni a históriás könyvekbe, így még annak is érdemes lehet belenézni a játékba, aki nem igazán van oda a kalandjáték műfajáért. Ha másért nem, egy kis önfeledt kirándulásért, amit némi extraként még csodálatos dallamok is kísérnek.

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo vagy AMD, 4 GB RAM, 512 MB SM 3.0 VGA, 9 GB HDD

Intelligens nyomozgatós kalandjáték, amely felnőtt stílusban mond el egy rémmesét, és mellé még gyönyörűséges grafikával is bír. Több hasonló élményre lenne szükségünk.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 90% |
| HANG | 70% |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 85% |

**PRO**

**Okos, szép, szépen szól, változatos, és mellette még csak nagy igényei sincsenek. Az év egyik legkülönösebb, legmaradandóbb élménye. Kultszag terjeng a levegőben.**

**KONTRA**

**A továbbjutás kulcsának-irányának felkutatása egy-két esetben frusztráló lehet. Mondjuk, idejekorán figyelmeztet is bennünket a játék, hogy nem fogja majd szorosan a kezünket...**

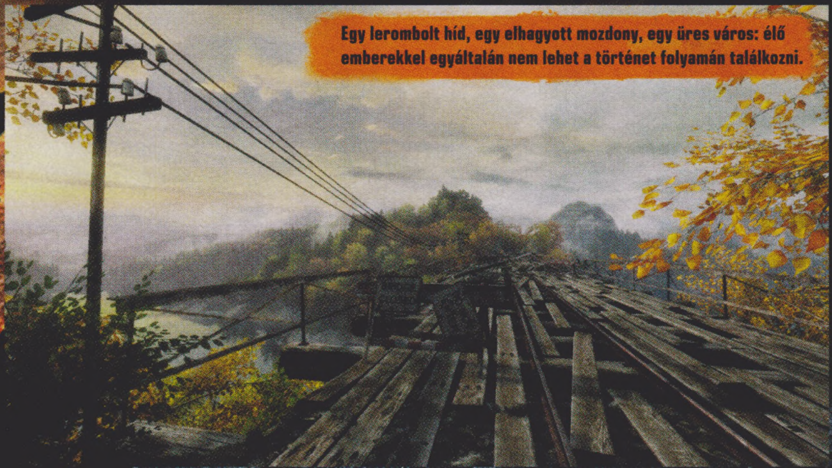
**90%**

Meg kell hagyni, hogy az öregedő U3 motor is kitesz magáért, hiszen a teljes helyszínt egyben, töltőképernyők nélkül varázsolja elénk, mai szemmel nézve az átlagosnál talán alacsonyabb gépigénnyel. A 720p @ 30 fps nem reménytelen egy közepesen erős VGA-val bíró notebook (Radeon 8960M) esetében, maximális részletességi beállítások mellett – el lehet képzelni, hogy egy páréves asztali masinán is miként süvít az Astronauts csodajátéka. Lám, egy kis technikai rafinéria és gondos grafikusi munka elég ahhoz, hogy szájtátva bámulhassunk végig egy techdemóként is lazán elsüthető alkotást! Kíváncsian várjuk, hogy a jövő év során megjelenő PS4-es verzió mit tud majd kihozni a platformból – a konzolos játékosoknak még azonban kicsit várni kell a port elkészültéig.

## ÉRETT MESE EGY FURCSA KISFIÚRÓL

Mint az a fentiekből kiderülhetett, nagyon elégedettek voltunk a játékkal. A Vanishing of Ethan Carter kiemelkedő példája a videojátékok felnőtté válásának, hiszen éretten és okosan kommunikál a játékosokkal, történetének művészi vonalon történő elemzése pedig hosszas diskurzusokat és többféle értelmezést generálhat.

Bár sokan egy újabb Dear Esthert vagy Gone Home-ot vártak Ethan eltűnésétől, egy jóval komplexebb élményről beszélhetünk, amely kalandjátékként, eszképista kirándulós szimulátorként és techdemóként is képes helyt állni. Alig várjuk, hogy ezek után Astronautsék mivel rukkolnak majd elő.



Egy lerombolt híd, egy elhagyott mozdony, egy üres város: élő emberekkel egyáltalán nem lehet a történet folyamán találkozni.

[IRTA LOR] A Defense Grid: The Awakening olyan tower defense játék volt, amire szívesen emlékszünk vissza a mai napig, és szerencsére a folytatásban sem kell csalódnunk: az idegenek lézerrel való hátsó fertályba pörkölése még élvezetesebb, mint valaha.

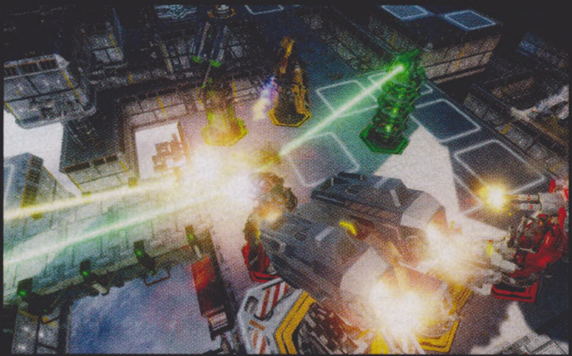
Ő szintén kegyetlen vagyok, ha azt mondom, hogy a tower defense egy faék egyszerűségű műfaj, amivel az átlagember javarészt csak casual játékok formájában találkozik, és ezen nem is lepődünk meg: meglehetősen kevés olyan kidolgozott darab van, ami akár komplett stratégiai játéknak is beillene, és mélyebb tartalommal tudja lekötni a játékost. Még kevesebb az olyan, amelyik egyszerre tudja kiszolgálni az alkalmi és tapasztaltabb játékosokat is, megfelelő ritmusú tanulási görbével, és persze elegendő kihívással. A 2008-as Defense Grid: The Awakening ezen kevés játék közé tartozott, és már az első rész is a műfaj egyik legjobbjaként tartható számon.

A sikeren felbuzdulva a Hidden Path úgy gondolta, hogy igazán elférne egy kiegészítő is az alapjáték mellé, ezért indie csapatként nem meglepő módon Kickstarter-kampányt indítottak. A kitűzött cél szerény 250 ezer dollár volt, ám magasabb összegek esetén tervbe vették még a multiplayert, egy vadiúj grafikusmotort, pályaszerkesztőt és mindent, mi szem-szájnak ingere – a bűvös egymillió zöldhasú átlépésével még egy teljes értékű folytatás mézesmadzagját is elhúzták a játékosok orra előtt. Végeredményben 271 000 dollár gyűlt össze a kampány végére, és több se kellett egy titokzatos adakozónak, hogy ezt az összeget kipótolja annyival, hogy elkészülhessen a Defense Grid 2, ami még tökéletesebb, mint elődje. A végeredményt látva ezért pedig nem győzünk hálálkodni.

**A Defense Grid 2-ről nem túlzás azt mondani, hogy a tower defense műfajának eddigi legjobbja: közel tökéletes játék!**

### EGY MESSZI, MESSZI GALAXISBAN...

A DG2 története szerint a távoli jövőben az emberiség hadban áll az idegenekkel (mint majdnem mindig), mi pedig pályánként egy ostrom alatt álló bázist istápolunk. Fő feladatunk minden esetben az erőművünket tápláló core-ok megmentése, amik amolyan energiagömböcök, és összesen 24 darab van belőlük. Az idegenek célja elcsenni ezeket, és ha a pályáról kijutva mindet széthordják, akkor a mesének vége.



**ADATOK**

KIADÓ
**505 Games**
FEJLESZTŐ
**Hidden Path Entertainment**
MŰFAJ
**tower defense**
MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Defense Grid: The Awakening**
2008 (HIDDEN PATH)

**Orcs Must Die!**
2011 (ROBOT ENTERTAINMENT)

Kapitányként a bolygó védőhálóját (ez a defense grid) aktiválva annak négyzeteire kell felépítenünk a tornyokból álló tűzerőt, és rafinált módon kialakítani bázisunkat. Bár a műfajban jellemzően elenyésző szerep jut a sztorinak, itt mégis belekevertek a palacsintába némi érzelmet és történetet a fejlesztők, melyek leginkább a csaták alatti beszélgetésekben és a töltőképernyőkön nyilvánulnak meg. A szinkron és az elhangzó sok poén némileg meg is szeretteti velünk a karaktereket – kifejezetten frissítő élmény, hogy az egyes történéseket reakció is kíséri. Az MI-generálisokból idővel egyre többet választhatunk, és mindegyikük rendelkezik egy speckó tulajdonsággal is. Cai tábornok különleges képessége például a már az első részből is jól ismert orbitális lézer használata, míg a többiek a tornyok sebzésével vagy az erőforrásokkal bűvészkednek remekül. Bár nem bontakozik ki hősi eposz, a hangulat sokkalta barátságosabb így.

### CSILLAGKÖZI TORONYŐR

Az űrlények hullámokban özönlenek (ezek száma jellemzően 25-30), és összesen húszfajta idegen lapul a játék repertoárjában. Némelyiküket pajzs védi, mások láthatatlanok, megtermettebbek, lomhák vagy kifejezetten gyorsak, és mindegyiküknek van core-kapacitása, azaz adott számú energiamagot tudnak egyszerre elvinni. Ezért hát nem árt figyelni különösen azokra, akik fürgék, és még sokat is tudnak markolni.

Tornyokból tíz típus van, ami lényegesen több, mint az átlagos tower defense játékok kínálata. Ezeket különböző hatótávolság, sebzés és tüzelési gyorsaság jellemzi, épp ezért mindegyik másféle ellenfél ellen a leghatásosabb. A nagy tömegek oszlatására jó ötlet a pokoli tüzet előidéző Inferno bevetése, a lézer a fürge ellenfeleket is elkapja és jól megpörköli, a Canon pedig bár lassú tűzerő, remekül szuperál a pajzs ellen, és tekintélyeset sebez; a Temporal torony pulzáló energiával lassítja le az ellenfelet, míg a Concussion robbanógránátokat szór minden irányba. A tornyok számának természetesen (az üres helyeken túl) erőforrásaink szabnak korlátot, melyekből

# TIPPEK, TRÜKKÖK

## OSZLASD A TÖMEGET!

A nagy csoportban érkező ellenfelek ellen érdemes már a bevonulás elején tömegsebző tornyokkal indítani, például Infernóval. Ezek megpörkölik a csenevészebb ágyútölteléket, akik szép sorjában gyengülnek, mire elérnének a bázisodig. A tömeg kontrollálása kiemelten fontos feladat, érdemes szorosokba terelni a nagyobb létszámú csoportosulásokat, hogy ott minden irányból rájuk piríts.

## TERVEZD AZ UTAT

Minden pálya elején az első torony lerakásáig van időnk nyugodtan felmérni a terepet, amit mindig érdemes kihasználni. A kampány közepe felé sokkal több olyan területtel lesz dolgod, ami kisebb nyílt terep, vagy épp több irányból látod a masírozás vonalát. Már az elején érdemes beruházni Boost Towerre, ami olcsó megoldás arra, hogy ezen változtass, és kialakítsd a bázis alapfelépítését.

## A KEVESEBB NÉHA...

Nem feltétlenül szükséges rengeteg toronyra elherdálni a szűkös erőforrásokat. Ennél sokkal érdemesebb jól meggondolt helyekre telepíteni azokat, majd fokozatosan erősíteni. A tornyok 3-as szintig fejleszthetők, amik így jelentősen megnövelt tűzerővel rendelkeznek, és hatásosabbak is. A kevesebb, de erősebb torony kifizetődőbb, mint sok-sok gyengébb.

## KI A KICSIT...

Ne becsüld le az olcsó, sima ágyúlöveget, hiszen ez maximális szintre húzva kifejezetten hatásosan soroz; bár a gyorsabban mozgó ellenfelek ellen nem olyan effektív, mint a lézer, de jó szolgálatot tesz. Ezt bizonyítja az a megszerzendő achievement is, amit úgy érhetsz el, ha egy 4. fejezetbeli vagy későbbi pályát csak ilyen típusú tornyokkal abszolválsz. Lehetséges!

## LASSÍTS A TEMPÓN!

Temporal tornyokra beruházni több mint kifizetődő. E létesítmények felére lassítják az idegenek tempóját, akik úgy kapálóznak magatehetetlenül, mintha egy sekély mocsárba tévedtek volna. A torony hatótávolságát kihasználva telepítsd ezeket forgalmas helyre vagy sarkokba, és élvezd a vergődést – a fürge típusú ellenfeleket így remekül kordában tarthatod!

## METEORZÁPOR

A meteorokat záporozó tornyok hatalmas hatótávolsággal rendelkeznek, ezért érdemes a pálya olyan helyére telepíteni őket, ahol többször is áthaladnak az ellenfelek. Mivel kimondottan drágák, nem érdemes 2-3 darabnál többet felhúzni belőlük, mert ennél magasabb létszámban egyáltalán nem lesznek hatékonyabbak, viszont teljesen leapasztják a tartalékokat.

## PÖRKÖLD A PAJZSOT!

A pajzzsal felszerelt idegenek ellen a hagyományos lövegekkel, Gun és Canon tonyokkal veheted fel leghatásosabban a harcot, ráadásul ezek a pajzs nélküli opponensekkel szemben is hatásosak. Egy maximumra felhúzott löveggel gyorsan és effektíven kaphatod le pillanatok alatt a védelemmel bíró egységeket, főleg ha elég erőforrást áldozol a löveg szintjének maximalizálására.

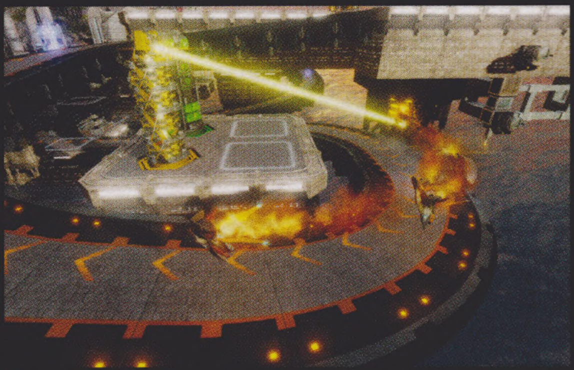
jutalomként egyre többet kapunk egy-egy hullám elpucolása után, illetve az idő múlásával is szépen lassan csordogálnak az űrraktárba.

A második rész legérdekesebb újítása azonban a Boost Tower. Ezt az építményt az űrlények nem tudják odébb mozdítani, ezért rákényszerülnek útvonaluk megváltoztatására, így kis tervezéssel végzetes ösvényekbe terelhetjük őket kényünk-kedvünk szerint. Az ilyen típusú tornyok tetejére ráadásul másikat is építhetünk, amit továbbfejleszthetünk úgy, hogy az észlelje a rejtőző ellenfeleket, vagy sokkal jobban tüzeljen, kihasználva a magasság jótékony előnyeit.

### AZ A JÓ MELEG ŰR

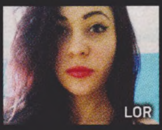
Halálbázisunkat természetesen felülnézetből menedzseljük, a cél pedig ebben a zsánerben mindig inkább az átláthatóság, mintsem a csili-vili textúrák. A grafika az első rész markáns jegyeit megőrizte, és bár nem egy hatalmas vizuális orgazmus, sokkal kifinomultabb és látványosabb effektek terén. Igencsak változatos és jól kinéző helyszíneket vonultat fel a játék: városi betondzsungelekben, zöldellő planéták harapnivaló zöldjében, vagy épp vízzel borított bolygókon vívjuk meg harcainkat, jól eltalált futurisztikus hangulatban, amihez jó kamerakontrollt is kapunk. A kampánymód 21 pályája mind más felépítésű, ezért minden alkalommal izgalmas feladat szemlére venni az új terepet, és gonosz terveket szőve kicsit átalakítani az idegenek menetirányát. Később a helyzet bonyolódik azzal, hogy nemcsak egy, de több irányból várható az alien-csapat, és még jobban észnél kell lennünk. Szerencsére ehhez kapunk számos gyorsbillentyűt is, amivel hatásosan és pillanatok alatt reagálhatunk a történésekre.

Az időt az F gomb lenyomásával gyorsíthatjuk fel, és a backspace-szel lehetőségünk van korrigálni az utolsó hullámot is, ha nem tetszett a végeredmény. A játék nagy előnye, hogy könnyen kitanulható, hiszen a jól átgondolt jelzéseknek köszönhetően minden követhető, kitapasztalható, visszafordítható. Kezdő vagy alkalmi játékosoknak a könnyű fokozatot ajánljuk, a kihívásokra éhesebb, szakavatottabb kattintóknak pedig a normál móddal érdemes kezdeniük. A remek kiegyensúlyozottság miatt több módon is teljesíthető minden szint, ráadásul nyolc mód közül választhatunk a pálya elindítása előtt; ezek közt van 100 hullámos és grinder-verzió is. A különféle achievementek szintén más stratégiára buzdítanak: én például sikeresen abszolváltam egy a szintet csak Gun vagy csak Canon típusú toronnyal, és ezért büszkén zsebeltem be a jutalmat.



A Defense Grid 2 egyszerre szép és ronda: az ég és a háttérben lévő táj alacsony felbontású, és a kép is teljesen mosott, de az effektek elég jók.

**ÉRTÉKELÉS**




**GÉPIGÉNY**

Kétmagos Intel / AMD processzor 2.0 GHZ, 3 GB RAM, 521 MB SM 4.0 VGA, 2 GB HDD

Olyan élvezetes és addiktív, mint az első rész, ráadásul számos új funkció és még gazdagabb játékélmény vár a játékosra. Ha csak egy tower defense játékot akarsz venni idén, ez legyen az!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

**PRO**

**Fantasztikusan addiktív, tökéletesre csiszolt játékmenet, eszméletlen mennyiségű tartalom.**

**KONTRA**

**Felemás grafika, teljesen felesleges és néha elég bugyuta történet.**

**80%**

### VISZLÁT, ÉS KÖSZ A...

Az ígéreteket beváltva a DF2 kamatostul orvosolja az első rész azon hiányosságát, hogy nem volt multiplayer. A rövidke kampánymód 21 pályája körülbelül 4-5 óra alatt végigjátszható, főleg hogy a fejezeteken belül elég az utolsó pályát teljesíteni ahhoz, hogy továbbléphessünk a másikba, így a köztes szintek kihagyhatók.

Ezután azonban még számtalan lehetőség van a további szórakozásra, akár barátokkal vagy ismeretlen játékos társakkal. Alapvetően három multis mód közül választhatunk: kétszemélyes online vagy helyi kooperatív, valamint kétszemélyes kompetitív játék. Sajnos online meccs esetében egyelőre nem tolonganak a játékosok, ezért jelentős időt várni kell az opponens megérkezésére. Külön jó hír a PC-tulajdonosok számára, hogy Steamen keresztül letölthető egy pályaszerkesztő is, amivel remek helyszíneket farigcsálhatunk, hogy azt majd mások letölthessék és élvezhessék, ezért a játék szavatosságán a közösség is jócskán fog javítani.

A Defense Grid 2 tehát remekül emeli az előző rész dicsfényét, és nemcsak az év egyik legjobb bázisvédős játéka, hanem az elmúlt időszak kiemelkedő darabja is, amit minden tower defense- és sci-fi rajongónak meleg szívvel ajánlunk.

# F1 2014
## Formula 1®

[ÍRTA MO] **A Codemasters nem kis motorblokkba vágta a csavarkulcsát, mikor kezébe vette a száguldó cirkusz sorsát 2008-ban. Bár az első rész nem sikerült fényesen, a széria azóta folyamatosan javuló formát mutatott – éppen ezért nézhetünk most vegyes érzelmekkel a 65. Formula 1-es idényt feldolgozó epizódra.**

A nyár végi hivatalos bejelentést követően nyilvánvalóvá vált, hogy a Codemasters teljes gőzzel a jövő év első felében megjelenő, az alapjaitól átdolgozott, hiper-szuper grafikával száguldó 2015-ös verzión dolgozik, az F1 2014 hiányosságaira azonban ez nem szolgálhat mentségül a rajongók előtt. Mert ki kell, hogy jelentsük: a tavalyi játékhoz képest eszközölt változtatások még egy szimpla update-hez is soványka tartalmat jelentenének, nemhogy egy teljes játékhoz.

### OLAJOZOTT GÉPEZET

Ami mégis megmenti az F1 2014-et, az a letisztultsága és a kiegyensúlyozottsága. Mintha most éreztek volna rá a Codemastersnél, hogy hogyan kellett volna az előző epizódokat összerakni: az idei kiadás nagyon egyben van, összeszedett, tükörfényesre polírozott. És itt most nem csak a szép és átlátható menürendszerre gondolok, a jól strukturált opciókra, vagy az egyszerűen skálázható nehézségi szintekre, hanem a játék teljes egészére. Nem nyújt sokat, de azt magabiztosan teszi.

**ADATOK**

KIADÓ
**Codemasters**

FEJLESZTŐ
**Codemasters**

MŰFAJ
**versenyjáték**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

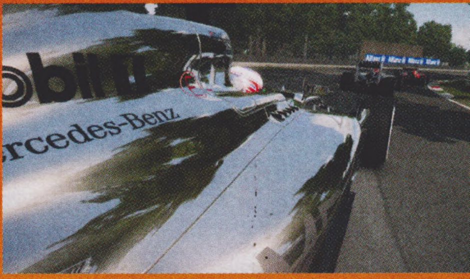
**F1 2012**
2012 (CODEMASTERS)

**F1 2013**
2013 (CODEMASTERS)

Természetesen a játékban minden naprakész: 19 nagydíj (köztük a vadonatúj Szocsi Autodrom aszfaltján és a nagy visszatérő Red Bull Ringen zajló csata), 11 csapat, 22 pilóta és persze ugyanennyi autó várakozik a bevetésre az utolsó pixelig teljesen licencelve (oké, talán a Williams Martini gépeinek dizájnja nem stimmel az alkohol reklámozásának tilalma végett, és persze a pályákon is akadnak kisebb-nagyobb eltérések a valósághoz képest). Ami viszont sokkal fontosabb, hogy ezzel együtt a versenyszabályzat ugyancsak jelentősen módosult, így idén már V6-os turbómotorok duruzsolnának a gépekben, KERS helyett 161 plusz lóerőt jelentő és 33 másodpercig használható ERS-t aktiválhatunk a megfelelő szakaszokon, és megváltozott az autók aerodinamikája is. Ezek a technikai változások abszolút érzékelhetők a vezetési modellben, amely minden eddiginél jobban segíti azokat a játékosokat, akik csak birkóztak az F1-játékok irányításával. A Very Easy fokozat bevezetéséről, a gumikopási gyakorlat normalizálásáról, és a vezetési asszisztenciák beállításait ügyességünkhöz mérten konfiguráló Evaluation Testről már nem is szólva.

**Nevezzük ezt egy drága és talán felesleges előételnek: remélhetőleg a folytatás jobb lesz...**

A vezetési élmény azonban így is összetett és szórakoztató, amolyan simcade kategória, ráadásul még kontrollerrel játszva sem tűnik nagyon lebutítottnak. Az autók minden egyes mozdulatunkra megfelelően reagálnak, ugyanakkor a nagyobb nyomatéknak köszönhetően a kigyorsítások sokkal élvezhetőbbek, miközben mégis biztos kézzel tarthatjuk kordában a lóerőket. És valahogy a hibákkal szemben megbocsátóbb a rendszer, a falak súrolása, egy-egy vadabb fékezés vagy rosszul adagolt gázfröccs még nem vet véget világbajnoki reményeinknek.



A Codemasters mentségére szóljon, hogy az F1 tényleg az a játéksorozat, amiből egyszerűen nem lehet se mozgalmas, se változatos képeket lőni: autók mennek az aszfalton, ennyi az egész.

Mielőtt a veteránok elkámpicsorodnának, a vezetési segédletek kikapcsolásával és egy jófajta kormánnyal még mindig a legjobb Forma 1-es szimulátort kapjuk meg, melyben az autót még pályán tartani is brutálisan nehéz feladat, nemhogy dobogós helyen végezni. Pláne, hogy az MI is dörzsöltebb lett: vetélytársaink nem fékeznek le előttünk minden ok nélkül, és nem kennek fel az első falra, ha az útjukba kerülünk, de továbbra is agresszívek, gyorsak és viszonylag keveset hibáznak, garantálva ezzel a kihívást az egyes játékmódokban.

## SAJNOS LAPOS

Miután új generációs látványvilágot csupán jövőre ígér a Codemasters, azt gondolhatnánk, hogy itt vár ránk a legnagyobb csalódás, ám ez nem így van, a grafika egészen jól fest. A kocsik szépek és részletesen kidolgozottak, a pályák, a környezeti elemek és az előző évekből újrahasznosított átvezető animációk már egy fokkal darabosabbak, de nagyjából mindent sikerült kisajtolni így is az öregedő Evo motorból. Főként a szakadó esőben való versenyzés vizuális megvalósítása tűnik bravúrnak ilyenformán, hihetetlenül hangulatos a sisakunk plexijén elkenődő vízcseppek látványa mellett autókázni, mondjuk Monaco hajtűkanyarjaiban.

A kényes pontot sokkal inkább a tartalom, vagyis annak hiánya jelenti. Az egyfajta gyakorló üzemmódként felfogható Young Driver Test és a régi érák versenyzőit és járgányait felvonultató Klasszikus játékmód már a múlté, helyettük a versenyhétvégékre kihegyezett Grand Prix-t, módosított Karrier opciót és kibővített Scenario játéklehetőséget kapunk. A karrier megmaradt a már jól ismert öt szezont felölelő sémánál, csakhogy most nem kell tesztpilótaként a ranglétra legaljáról indulnunk, sőt. Teljesen zöldfülűként akár egy szörnyeteg Mercedes volánja mögé is bepattanhatunk, hogy rögvest az első szezonunkban a világbajnoki címre hajtsunk. Ugyan a rengeteg tapasztalatgyűjtést lehetővé tevő, izzadságos és munkás karrierépítés reálisabb élményt nyújtott, mint a királykategóriában

való kezdés, de hát instant világban élünk, miért lenne ez másként egy számítógépes játékban. Például okáért nem kell végignyomnunk egy 19 nagydíjból álló komplett évadot sem, indíthatunk mindössze hét vagy tizenkét versenyt magába foglaló szezont, ha türelmetlenek vagyunk.

Az átalakítások inkább a Karriermód mellett található, három nehézségi szinten indítható Season Challenge-nek tettek jót, melyben kiválaszthatunk magunknak egy riválist a tíz futamból álló bajnokság kezdetén (Difficult nehézségen például csak a Caterham vagy a Marussia volánja mögé ülhetünk be), a cél pedig, hogy minden futamon jobb pozícióban végezzünk nála. Ha sikerül megnyernünk a párbajt, akkor a legyőzött pilóta istállója azonnal zsíros szerződést ajánl nekünk, érdemes tehát bölcsen, a kihívást és a realitást egyaránt figyelembe véve választanunk ellenfelet magunknak, és akkor garantált a hosszú távú szórakozás. Ehhez hozzáteszi a magáét a Scenario játékmód is, ami tényleg tartalmasabb lett, négy nehézségi fokozaton összesen húsz teljesítendő kihívás áll előttünk, ráadásul végre változatosak a feladatok. Lesz olyan, mikor a roppant motivált Alonsót kell magunk mögött tudnunk a Spanyol Nagydíjon, máskor meg a 8. pozíciónkat kell megtartanunk a Hungaroringen egy leszakadt első légterelővel poroszkáló Mercedesszel. A RaceNet integrációval támogatott multiplayer részbe ezúttal sem lehet belekötni, hiszen off- és online versengések egész sora várja a benzinvérű játékosokat. Osztott képernyős küzdelem, 16 fős multi, kooperatív karrier opció, kihívások, statisztikák, ranglisták, folyamatosan jelentkező exkluzív feladatok és tartalmak, közösségi portál opciók... Egyetlen dolog szokatlan, és az a szerverek ingatagsága, ami mintha idén több lagot és elérhetetlenséget eredményezne, de ez lehet, hogy ideiglenes probléma csupán.

Mindez összerakva nem is tűnik olyan kevésnek egy tisztességes autóversenyhez, ám ez a Forma 1, a királykategória, amit mindig kiemelt figyelem kísér a rajongók részéről. És mivel nagyon kevés a valódi, fajsúlyos újítás, így akarva-akaratlanul is az az érzése támad az embernek egy idő után, hogy ezt a játékot bizony már megvásárolta egyszer. Tavaly. Meg egyszer tavalyelőtt is.

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo 2.4 GHz vagy AMD Athlon X2 5400+, AMD HD2600 vagy NVIDIA Geforce 8600 VGA, 2 GB RAM, 15 GB HDD

Egyik szemünk sír, a másik nevet: az F1 2014 a vezetési élmény tekintetében kimagaslót nyújt, ugyanakkor a tavalyi epizódhoz képest nemhogy több, hanem egyenest kevesebb tartalommal bír.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **72%**

**PRO**

**Remekül összerakott játék az F1 2014. Az új technikai- és versenyszabályok által elhozott vezetési modell nagyon élvezetes, a RaceNettel támogatott többjátékos mód pedig szokás szerint kiváló időtöltést nyújt.**

**KONTRA**

**Az „újítások" sajnos jelentéktelenek, a Karrier jelentősen lerövidült, kimaradt a Klasszikus játékmód, a látvány pedig új grafikusmotor után kiált.**

**78%**

# NBA 2K15

[ÍRTA MO] **A 2K Games számára nem volt kisebb a tét, minthogy a tavaly új generációs külsővel felruházott sorozat idei epizódját immár ehhez méltó tartalommal is megtöltsék. Jelentjük: a küldetés többé-kevésbé sikerült.**

Nem elég az EA által életre keltett NBA Live réme (ocsmány egy dög, annyi bizonyos), még a tavaly az NBA 2K14 nextgen konzolos verzióival saját maguk által magasra tett lécet is át kellett vinniük a Visual Concepts fejlesztőinek, hiszen idén a szemkápráztató grafika már nem újdonság, hanem inkább egyfajta elvárás volt a rajongók részéről. A tartalmat illetően pedig volt min dolgozni, mert az NBA 2K14 esetében bizony feláldoztak belőle a vizualitás oltárán, elég csak a hiányzó LeBron James sztorira gondolni. A nagy nyomás azonban úgy tűnik, jót tett a szakembereknek, és egy igencsak jó kis kosárlabdával sikerült előrukkolniuk.

### I LOVE THIS GAME!

A legjobb hír a PC-tulajdonosoknak jár: az új játék megkapta az új generációs konzolos verziókat mozgató EcoMotion grafikai motort, ráadásul még többet sikerült belőle kisajtolni, mint az elmúlt esztendőben. Az NBA 2K15 tényleg megdöbbentően jól néz ki: több mint ötezer animáció, tetőtől talpig bedigitalizált játékosok és minden szegletükben kidolgozott, élő arénák várják a kosárlabdázásra vágyókat. De nemcsak a játékosok karaktermodelljein (már nem mindenki néz ki félelmetesen kigyúrtnak) és mozdulatain finomítottak, hanem a fizikai kontaktusokon is csiszoltak a készítők. A játékosok élethűen ütköznek, lökdösik, tolják egymást a pályán, az egész annyira valóságos, hogy első pillantásra nehéz megmondani, hogy bizony egy játékot nézünk, és nem élő tévéközvetítést. Persze egy-egy furcsán pattanó labdával, vagy egymáson anyagtalanul átgyalogoló kosarassal még találkozhatunk, de csak elhanyagolható mennyiségben.

A körítés sem kevésbé zseniális, a játék minden egyes bitjére odafigyeltek a srácok: a valós NBA-sztárok narrációjával felvett gyakorlóvideók, a bajnoki meccsek előtt a stúdióból bejelentkező Ernie Johnson-Shaq páros, a negyedek közötti gyorsinterjúk, a félidőben táncot lejtő pomponlányok, a mérkőzést követő összefoglalók szuperlassított jelenetei, és a Kevin Harlan, Clark Kellogg, Steve Kerr hármas által felmondott 50 órányi kommentár megadják a hangulatot, annyi szent. Így az ember tényleg alig várja, hogy a bíró végre a magasba dobja a labdát a kezdőkörben.

Az irányítás a kiadó „jó" szokásához híven megint változott egy kicsit, így a veteránoknak is lesz dolga, míg tökéletesen elsajátítják annak minden fortélyát. Mondani sem kell, kontroller használata kötelező, hiszen újfent a Pro Stickre keresztelt jobb oldali analóg karral irányítjuk játékosunk szinte minden mozdulatát: cselezünk, kosárra dobunk, trükkös passzokat adunk. Éppen ezért könnyű belebonyolódni, és bosszantó, ha a döntő pillanatban egy rossz ujjmozdulatnak nem ördöngös csel, hanem gyenge dobás lesz a vége, ám ha kitapasztaljuk, tényleg minden egyes pillanatot uralhatunk a pályán. Erre pedig nagy szükség lesz, mivel a mesterséges intelligencia rengeteget fejlődött, és minden apró hibánkat kihasználja, főként a sztárjátékosok, akikkel szemben elég egy kis bizonytalanság, és máris a kosarunkban landol a laszti. Rá kell éreznünk az ütemekre, és arra, hogy ne szálljunk el rögtön az első testcselre vagy dobómozdulatra, ugyanakkor a védők keménységére is fel kell készülnünk: sokkal nehezebb tiszta dobóhelyzetet kialakítani vagy átrohanni a palánk előtt tornyosuló emberfalon, mint eddig bármikor.

**ADATOK**

KIADÓ
**2K Sports**

FEJLESZTŐ
**Visual Concepts**

MŰFAJ
**sportjáték**

MULTI
**van**

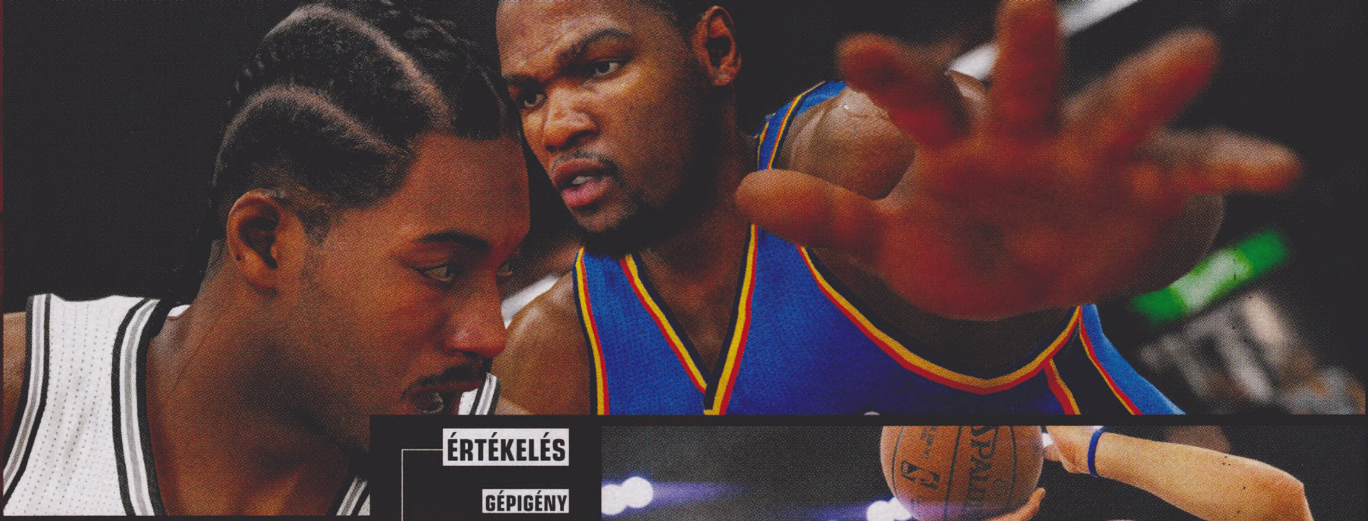
**STÍLUSMINTA**

**NBA Live 14**
2013 (EA SPORTS)

**NBA 2K14**
2013 (2K SPORTS)

### LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

A játékmenetben tehát sok kivetni valót nem találhatunk, és ez igaz a tartalmat illetőleg is. Bár a játékmódok legtöbbje ismerős lesz, és viszonylag kevés újdonságot pakoltak beléjük, felsorolni is nehéz, hányféleképpen tehetjük próbára kosárlabdatudásunkat. Mondjuk ezek megtalálásában nem igazán segít az átláthatatlan és nehézkes menürendszer, melynek láttán még a rutinos NBA játékosok is úgy megzavarodnak majd, mint a Lakers védelme. Ám ha ezen túltesszük magunkat, akkor már kattinthatunk is az NBA 2K15 lelkét jelentő My Career opcióra, melyben a saját kosarasunkat alkothatjuk meg a legapróbb részletekig. Ezúttal nem a gép által random módon draftolva kerülünk egy csapathoz, hanem mi választjuk meg, hol próbálunk szerencsét, így elkerülhetjük azt, hogy LeBron mögött reménytelenül



kispadozzunk a Cavsnál, vagy hogy Kevin Durant látványos pontjainak kelljen tapsolnunk az oldalvonal mellől. Nem árt azért mérlegelni, hogy zöldfülű újoncunkkal melyik együttesnél kit kell kiszorítanunk a posztunkról, hogy parkettra léphessünk, hiszen szerencsés esetben is csak egy tíznapos szerződés áll rendelkezésünkre a bizonyításra. Ha jól megy minden, akkor maradhatunk a kiválasztott klubnál, ahol nemcsak NBA-rutint szerezhetünk, hanem a mérkőzéseken nyújtott teljesítményünk függvényében pénzt is, amivel képességeinket fejleszthetjük, vásárolhatunk magunknak ruhákat, cipőket és egyéb nyalánkságokat. Visszatérnek természetesen az RPG-elemek is ebbe a játékmódba: bizonyos szituációkban vérmérsékletünknek megfelelően reagálva (értsd: kétféle válaszlehetőség között döntve) szerezhetünk barátokat és ellenségeket a pályán és azon kívül. Jó ötlet, hogy döntéseink nem csupán a csapattársakkal, játékosokkal, edzőkkel való viszonyunkat határozzák meg, hanem a személyiségünket is formálják. A gép személyiségjelvényekkel honorálja választásainkat, és ennek megfelelően válhatunk követendő vezérré, jéghideg profivá, vagy éppen alázatos munkamániássá a pályán.

Ha nem egy játékost szeretnénk istápolni, akkor nekiugorhatunk az új My League módnak, amiben nem kevesebb mint 80 szezonon keresztül pattogtathatjuk a labdát a saját szabályaink szerint kialakított ligában. Szinte bármilyen elképzelhető opciót beállíthatunk, így akár az Euroliga legjobbjait vagy éppen a régi korok sztárjait is összeereszthetjük egymással

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, 512 MB SM 3.0 VGA, 50 GB HDD

Az új generációs grafika mellé a 2K-nek sikerült felzárkóztatni a tartalmat is, és ha felülemelkedünk azon a tényen, hogy voltaképp a tavalyi technikai demonstrációvá váló epizódnak kellett volna ezt a szintet hoznia, akkor kijelenthetjük, hogy a franchise legjobb darabjával van dolgunk idén.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

**PRO**

**Gyönyörű, hangulatos, összetett és élvezetes kosárlabda-szimulátor, tartalmas és hosszú szavatosságú játékmódokkal, elképesztő tálalásban. Mi kellhetne még?**

**KONTRA**

**Mondjuk stabil és változatos online játék, kicsivel több újdonság az egyes játékmódokban, és egy kevésbé dizájnos, ám használható és átlátható menürendszer.**

**90%**

egyetlen bajnokságban. Ha ennél is többet szeretnénk, akkor a már ismert My GM menüpontban minden menedzseri teendőt magunkra vállalhatunk, így a játékosok gázsijának kordában tartásától kezdve egészen a lelátón árult hot dog méretéig nekünk kell foglalkoznunk mindennel. Természetesen a mérkőzéseket lejátszhatjuk saját kezűleg, de szimulálhatjuk is a végkimenetelt, ha bízunk a kiötlött taktikánk és a kezdőötösünk sikerében. A továbbfejlesztett szöveges kommunikációs panel segítségével a sajtótájékoztatók, a csapateligazítások és a klubtulajdonossal vívott szócsaták is életszerűbbek, bár a MyCareer animált-szinkronizált megoldása után kissé fapadosnak fog tűnni a dolog.

Ettől függetlenül a hosszú távú szórakozás garantált, csakúgy, ahogyan a visszatérő My Team opció esetében, amely tulajdonképpen az EA Sports játékaiban látott Ultimate Team lehetőségéhez hasonlatos kártyagyűjtögetős-menedzselős játékmód. Itt a kezdő kártyacsomagok felnyitása után egy világverő csapatot kell összehoznunk, melybe újdonságot a valós idejű aukciósház hoz, ahol vadászhatunk sztárjátékosokra a piacon, vagy elpasszolhatjuk azokat a kosarasokat, akikkel nem számolunk. Az ehhez szükséges összegeket, vagyis MyTeam pontokat természetesen mérkőzéseket játszva teremthetjük elő, erre pedig négy játéklehetőség áll rendelkezésünkre. Küzdhetünk online ellenfelekkel, játszhatunk a barátlistánkon lévőkkel, dominálhatjuk a valós NBA-csapatokat, vagy teljesíthetünk kihívásokat. Utóbbi talán a legizgalmasabb, hiszen változatos megmérettetések elé állít minket a program mindenféle nehézségi fokozaton, például aranykártyás játékosok nélkül kell elpáholnunk a bajnok Spurs gárdáját.

### CSAK STREETBALL, ÉS MÁS SEMMI

Az online szekció sajnos most sem erőssége a programnak, egyrészt nem kínál túl sok opciót (gyors meccsek, illetve 2-20 csapatos bajnokságok más online játékosokkal vagy a barátlistánkon lévőkkel), másrészt a gyakori szerverhibák és az idegesítő lagolás egész egyszerűen megölik az élményt. Az online mentségére csupán az egykori Crew játékmód reinkarnációját, a My Parkot lehet felhozni, ahol az általunk kreált játékossal vehetünk részt utcai meccseken más játékosokkal összeverődve. Egy az egyben, de akár ötfős csapatokat alkotva is zúzhatjuk a flasztert közösen, ami azért nem csak az utcai kosárlabdát kedvelők szívét fogja hevesebb dobogásra késztetni.

Az NBA 2K15 az online szegmenst leszámítva minden aspektusában hozza a formáját – örvendetes, hogy a 2K-nak sikerült a tavalyi vizuális csoda után bedobnia a kínálkozó ziccert, a felróható hibák pedig nem rontanak annyit a végeredményen, hogy ne az egyik legjobb sportjátékot tudhassuk a gépünkön, ha beszerezzük a széria legújabb epizódját.

# Costume Quest 2

[ÍRTA MCMACKO] **Kevés az olyan játékfejlesztő, akinek a műveit szinte vallásos áhítattal követi a rajongótábor, és az érdemeit még a közömbösek is elismerik. Double Fine-ék Schafer apóval az élen játékról játékra képesek valami izgalmasat, újat mutatni, mi pedig még olyankor is csak ámulunk a sok-sok ötletes megoldáson, amikor az alkotásaik belső mechanikai elemei nincsenek is százszázalékosan kikupálva.**

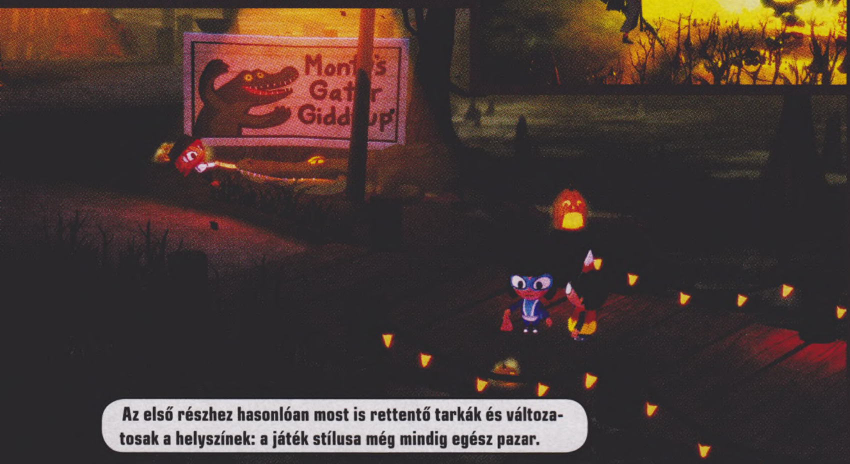
A Costume Quest 2 az egyetlen olyan cím a stúdió életművében, amely egy korábbi játék direkt folytatása. Ez a tény a mérleg pozitív és negatív oldalát egyaránt befolyásolja majd – de ne fussunk ennyire előre, lássuk, mi történt Wrennel és Reynolddal az első epizód óta. (Reméljük, mindenki kiképezte már magát a szeptemberi számunk mellé csomagolt eredeti Costume Questtel!)

## CSOKIT VAGY CSAPUNK!

Akárcsak korábban, most is halloween ünnepe körül forognak az események. Főgonoszunk, Orel White, a csupa jóindulattal megáldott fogorvos megelégeli, hogy minden gyerkőc cukros nyammogni valóval rombolja a szájhigiéniát ezen az estén. A doki időt és teret uralma alá hajtva egy utópisztikus jövőt alakít ki, ahol az ünnep és a fogszuvasodás elleni paranoia határozza meg a mindennapokat.

Kiskölykökből álló csapatunké tehát a megtisztelő feladat, hogy mindent visszazökkentsünk a maga rendes kerékvágásába, miközben különböző küldetéseket oldunk meg a főbb helyszíneken, akárcsak egy könnyed szerepjáték városi terepein. A továbbjutás kulcsa a helyi lakók felkeresése, magyarán minden ajtón be kell kopogtatnunk némi édes szajré reményében. A térképeken persze ellenfelek is grasszálnak, és hát a házikóknál sem mindig kedves lakók fogadják a jelmezes különítményt. Ilyenkor a program a japán szerepjátékokból ismert kör alapú harcra vált, ahol indul az őrület. A kisköpék kosztümjeik függvényében átváltoznak pterodaktilusszá, szuperhőssé, Kleopátrává vagy valami hasonlóan vicces harcossá. A másik oldalon felsorakozó randaságok elleni csatákat időzítéssel színesítik (pl. jó időben a gombot lenyomva erősíthetjük a támadásunkat), de különböző újdonsült tápolós kártyákkal is buffolhatjuk a karaktereinket.

Miközben a halloween ismételt megmentésén fáradozunk, lépten-nyomon ámulni fogunk a grafika stílusos kidolgozottságán, a zenei betétek pedig csak fokozzák a rajzfilmes hangulatot. Hiába, arról sem szabad megfeledkezni, hogy Schaferéknél remek írók dolgoznak. A Costume Quest második részében is rengeteg megmosolyogtató cukiság és rekeszizom-erősítő duma hangzik el. Az ilyesfajta játékokkal töltött idő alatt gondol bele az ember, hogy mennyi vidám hangulatú, vicces alkotás férne még el a gyűjteményünket tároló polcon…




Az első részhez hasonlóan most is rettentő tarkák és változatosak a helyszínek: a játék stílusa még mindig egész pazar.

## MINDENSZENTEK?

Friss öltözékekkel, új (vagy újrakevert) helyszínekkel és rengeteg utalással kényeztetik az előző rész rajongóit a játék fejlesztői. Ha azonban korábban is unalmasnak tartottuk a Trick-or-Treat mechanizmust, akkor a Costume Quest 2-nél is felüti a fejét az önismétlés szörnyetege. Szerencsére a következő helyszín ígérete általában motiváló tud lenni, de ráfért volna azért némi extra vérfrissítés a játék belső elemeire. Ezenfelül még egy dolgot hiányoltunk úgy igazán: a prezentáció színvonalának emeléséhez nagyon jó lett volna egy ütős szinkron. Hiába, ami az előző résznél még elnézhető volt, az az idő múlásával fájó hiányossággá érett. Nem vágyunk a Broken Age parádés szinkronstábjára, de már a Psychonautsnál is zseniális volt az élő szöveges aláfestés.

## RPG KICSIKNEK ÉS NAGYOKNAK

Habár itthon nehezen tudunk azonosulni a csokikért csöngető gyerkőcök kalandjaival (hja, kérem, nehezen is lehetne játékot készíteni abból, hogy ki tud több mécsessel meg krizantémmal rálicitálni a másikra…), mégis univerzálisan szórakoztató, könnyed szerepjátékkal gazdagodtunk. Főleg azok számára lesz izgalmas a kosztümkaland, akik az egyedi élményért cserébe elnézik az önismétlést, de azok is vethetnek rá pár pillantást, akik a Double Fine műveit mindenekelőtt a sziporkázó humorért, bájos stíluselemekért és összehasonlíthatatlan atmoszféráért szeretik.

### ADATOK

KIADÓ
**Double Fine Productions**

FEJLESZTŐ
**Double Fine Productions**

MŰFAJ
**RPG**

MULTI
**nincs**

### GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz, 4 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

### ÉRTÉKELÉS

Egy könnyed szerepjáték folytatása, amely továbbra is bámulatos stílusával és humoros megközelítésével veszi le az embert a lábáról. Kicsiknek-nagyoknak egyaránt javallott!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

### PRO

**Alapvetően ismét jól kitalált, japán RPG-kből kölcsönzött alapokat turbóztak fel egy kortárs rajzfilm minden prezentációs fortélyával. Imádtuk az új helyszíneket!**

### KONTRA

**Az első részből átvett elemek megint átcsapnak önismétlőbe. Ja, és nem ártana már egy szinkron a stílusos látványt kiegészítendő.**

**70%**

# MX vs ATV SUPERCROSS

[IRTA MG] **A NORDIC GAMES NEM FELTÁMASZTOTTA A NÉPSZERŰ SOROZATOT, HANEM FOGTA A HULLÁJÁT, KISMINKELTE, ÉS AZ OFF-ROAD VEZETÉSI ÉLMÉNYRE ÉHES RAJONGÓK ELÉ LÖKTE, HOGY ÍZEKRE SZEDJÉK. TALÁN KISSÉ ERŐS FOGALMAZÁS, DE NEHÉZ BÁRMIT MONDANI EGY OLYAN JÁTÉK KAPCSÁN, MELYNEK LEGNAGYOBB ERÉNYE, HOGY ELKÉSZÜLT.**

A Nordic Games 2013-ban csapott le a csődbe ment THQ krosszmotorokat és quadokat felvonultató sorozatának jogaira, és rögvest be is jelentette, hogy a széria eredeti alkotóinak segítségével idén tető alá hozza a következő részt MX vs. ATV: Supercross címmel. A rajongók közül már sokan dörzsölték a tenyerüket, hogy majdnem négy ínséges esztendő után végre újra motorra pattanhatnak – ám keserű csalódás lesz számukra a széria visszatérése.

● A képek sajnos csalnak, a játék se nem ennyire szép, se nem ennyire részletgazdag, függetlenül attól, hogy épp melyik változatáról beszélünk.

### POR ÉS KESERŰSÉG

A játéklehetőségek igencsak szegényesek: indíthatunk egyszerű gyors versenyt, karriert, illetőleg helyi osztott képernyős és 12 fős online multit. És ennyi. Ráadásul az egyes játékmódok semmivel sem takarnak többet, mint a nevük. Ez főként a Karrier opció esetében fájdalmas, ahol kiválasztva a megfelelő kategóriát és nehézségi szintet, egymás után következő nyolc vagy tizenhét futamon kell az első helyezéshez elegendő pontot összegyűjtenünk. Fejlődési rendszer nincs, a futamokon szerzett pontok csakis a tabellán elfoglalt helyünket határozzák meg, ráadásul azok mennyiségét kizárólag a beérkezési sorrend befolyásolja. A kihagyott ugratási lehetőség miatt nem jár büntetőpont, mint a széria előző részeiben, és mindegy, hogy egykerekezünk, hatalmasakat repülünk, vagy éppen figurákat hajtunk végre a levegőben, mindez semmit sem számít a végelszámolásnál, így tulajdonképpen értelmüket vesztik. Felesleges kockáztatni a pozíciónkat, csak azért, hogy bevállaljunk egy kunsztot ugratás közben, hiszen hatalmasat borulhatunk földet éréskor, jó pár másodperces hátrányba kerülve ezzel. Persze ez sem túl nagy baj, hiszen nem sérül a gép alattunk, így akár nyolcvanszor is orra esthetünk egy futam alatt, a gyorsabb részeken pedig pillanatok alatt behozhatjuk az MI által vezetett, összevissza boruló sporttársakat.

> **Sajnos ez egyáltalán nem méltó a sorozat híréhez, annak ellenére sem, hogy nem egy zöldfülű csapat dolgozott rajta.**

### MINDEN ROSSZ

A pályák tervezése katasztrofális: egyrészt túlságosan szélesek szuperkrosszhoz képest, szinte semmi kihívást nem nyújtanak, másrészt rém egyhangúak pár kör után. A gumik alatt dinamikusan változó terep azért jópofa, kár, hogy a fékezések és földet érések által generált buckák szinte semmilyen hatással nincsenek a versenyre, ami valószínűleg inkább a teljesen irreális fizikai motor és az arcade versenyzési stílus számlájára írandó. Előbbi egész egyszerűen pocsék, néha simán átugratunk az előttünk haladó versenyző testén, a tereptárgyakkal való találkozás pedig még illúziórombolóbb (lásd a pályát övező kordon darabjait), utóbbinak pedig nincs sok köze a valódi szuperkrosszhoz. Leginkább a motorok irányítására mondható el, hogy hihetetlenül arcade stílusú, majdnem olyan, mintha egy Mario Kart játékkal játszanánk – főleg a gyorsítás funkcióval végzett ugratásoknál szembetűnően irreális a sebességhez képest óriási távolságba repülő járgányok látványa. A kétkerekűeket egyébként nagyon könnyű vezetni, az ATV-ket már komolyabb kihívás a pályán tartani, esetükben tényleg nagyobb figyelmet kell szentelni a gép és a pilóta egyensúlyára, amit a jobb analóg karral befolyásolhatunk. A gépek teljesítményén kicsit alakíthatunk is a menet közben elérhetővé tett alkatrészekkel, de az egész tuningopció olyan fapados és korlátozott, hogy sok szót nem érdemel – a versenyzőnk kezeslábasának csinosítása pedig hasonló kategória...

Az MX vs. ATV Supercross maximum az újoncoknak nyújt majd némi szórakozást a sportág lényéből fakadó versenyzési stílus miatt, és ideig-óráig még a repkedő quadok és a rongybaba-effektussal elterülő sofőrök középszerű grafikába öntött látványa is érdekes lehet. A rajongók csalódottságát azonban vélhetően a Motoclub Depot menüpontba folyamatosan érkező letölthető tartalmakkal sem lehet majd csillapítani.

**ADATOK**

KIADÓ **Nordic Games**
FEJLESZTŐ **Rainbow Studios**
MŰFAJ **verseny**
MULTI **van**

**GÉPIGÉNY**

2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8600/Radeon HD 2600 VGA, 5 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Dicstelen újraélesztése egy kedvelt sorozatnak és műfajnak. Talán majd az érkező DLC-kkel lehet javítani valamit az összképen.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

**PRO**

**Viszonylag kevés a sportágat feldolgozó játék, így örülhetünk a széria visszatérésének. Ja, és dinamikusan változik a pálya felszíne alattunk. Meg lehet ugratni is.**

**KONTRA**

**Minden más.**

**58%**

# Starpoint Gemini 2

**Rengeteg korai hozzáférésű játék szerezhető be napjainkban, azonban sajnos meglehetősen alacsony azoknak a száma, amelyek hivatalosan is elérik végső formájukat. A Starpoint Gemini második része pont ilyen – de csak ezt tudjuk a mentségére felhozni.**

A mióta divatba jött az előfinanszírozós modell, sokan hajlamosak vagyunk úgy gondolni az aktuális érára, mint egy új videojátékos aranykorra: a zseniális egykori játéktervezők (akiknek egyszer már sikerült megbuknia a szakmában) visszatérnek, hogy a közösség vagyonából, a közösség érdekében (és még véletlenül sem a sajátjukban) egy maroknyi ember élén létrehozzák a legújabb produktumokat, amelyek aztán majd jól megreformálják az ipart. Gyönyörű gondolat, szinte könnyet csal az ember szemébe – a probléma azonban az, hogy a közösségi finanszírozást nem kizárólag legendás szakmabeliek használják. Amióta a Steam hovatovább biztatja a független fejlesztőstúdiókat, hogy megalkossák, amit el tudnak adni (márpedig a különböző videojátékos blogok, YouTube-csatornák és streamek bármit képesek eladni), azóta egyetlen egy jónak induló (és valószínűleg jól is végződő) projektre jut körülbelül egymillió szemét. És most nem olyasmire kell gondolni, mint például a sziklaszimulátor, amelynek már a születése gondolatában is benne volt a polgárpukkasztás, hanem példának okáért az olyan játékokra, mint cikkünk alanya, a Starpoint Gemini folytatása, amelynek 2010-ben megjelent első részét kis túlzással a kutya sem vette, az újrázást azonban sikerült úgy pozicionálni, hogy a közösségi finanszírozás által felkapott Elite és Star Citizen árnyékában egy rakás gyanútlan embert be lehetett palizni vele.

### ŰRI MURI

A Starpoint Gemini második része alapvetően ugyanarra a sémára épül, mint a korosodó első felvonás: Elite-szerűen tutujgatnunk kell eleinte egy, később akár több űrhajót, küldetéseket megoldanunk velük, a keresett pénzből pedig továbbhaladnunk a gazdagság és a jólét felé. Az, hogy az ötlet ezerszer használt és milliószor lerágott csont, nem vethetjük a fejlesztőbrigád szemére, elvégre a játékipar évtizedek óta ilyenekből él. Azt, hogy mindezt sikerült annyira középszerűen, az elöd összes hibáját megtartva megalkotni, hogy az ember két-három órányi nyüstölés után már a falat kaparja, hogy történjen valami, az már egyfajta tehetségre vall. Egy sandboxjátékot ugyanis nem elég megalkotni: fel kell tölteni tartalommal. Már nem a nyolcvanas esztendőket írjuk, amikor attól, hogy oda megyünk, ahová akarunk, az ember eldobta az agyát, és józserivel fel sem tűnt neki, hogy a szabad barangolás közben 10-15 feladatot ismétel – a nyílt világ (hovatovább, univerzum) illúziója az ismert keretek miatt egyszerűen bárkit képes volt elvarázsolni. Ma azonban ez már nem elég.

Miután azt valószínűleg a maréknyi lelkes fejlesztő is érezte, hogy bár a koncepció a nyolcvanas években menő volt, napjainkban már csak egy fejlesztőlegenda tudná újra eladni, ezért megpróbálták a játékmenettel feldobni. Miután egy űrszimulátort megalkotni igen komoly meló (meg kell tervezni a fizikát, hozzárendelni a komplett játékmenetet, kihívást építeni az ötlet köré), ezért jött a zseniális ötlet: a Starpoint Gemini 2 legyen taktikai, szerepjáték meg valós idejű, mert abból mostanság úgyis kevés van. Elméletben ez rengeteg lehetőséget ad a készítő számára (célozható hajórészekkel, megállítható küzdelmekkel, elképesztően hangulatos ötletek tucatjaival),

**ADATOK**

KIADÓ
**Iceberg Interactive**

FEJLESZTŐ
**Little Green Men Games**

MŰFAJ
**űrszimulátor**

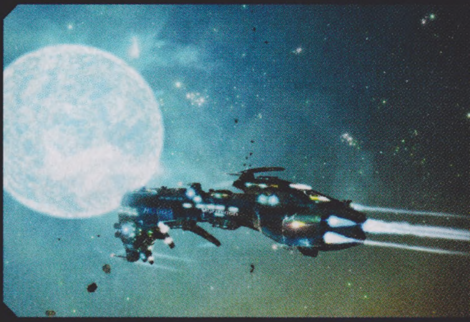
MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Freelancer**
2003 (MICROSOFT STUDIOS)

**Starpoint Gemini**
2010 (ICEBERG INTERACTIVE)

**Az űrcsaták egyértelműen a játék legizgalmasabb és leglátványosabb jelenetei: a régmúlt Star Trek-játékait idéző módon zajlanak az ütközetek, rengeteg taktikázást igényelve.**



**A kezelőfelület rondaságát kiválóan kiegyensúlyozza a naprendszerek alkalmi szépsége.**

azonban cikkünk alanyában maga az idea volt meg, a kivitelezésre nem jutott sem elég energia, sem megfelelő kreativitás.

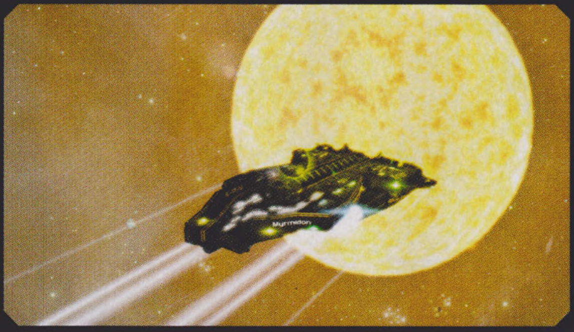
A taktikai és az RPG azt jelenti, hogy a saját ügyességünk helyett az űrben zömmel a felbérelhető karakterek képességein múlik egy-egy ütközet kimenetele, illetve a borzalmas mesterséges intelligencián és az agyrém ellenségeken, akik velünk együtt fejlődnek. Skilleket zongorázgatunk (négyet, de ezek cserélhetők), miközben vadul klikkelgetünk szerteszét a játéktéren, kihívással pedig kizárólag akkor szembesülünk, ha nem háborús képességeket fejlesztenénk (mert az ellenfeleket ez nem érdekli, ők a mi szintünkön maradnak, és

**A Starpoint Gemini 2 sajnos egyáltalán nem lett annyira jó játék, mint amilyen ígéretesnek tűnt a bétaidőszak alatt.**

csak a kivégzésünkre alkalmas eszközeiket turbózzák), vagy ha technikai hibába botlunk, amiből viszont rengeteg van.

### NEHÉZ SZÜLÉS

És ezek a hibák nem feltétlenül csak és kizárólag a grafikus motor zordságából adódnak, azt bárki elnézheti a készítőknek: kis csapat, abból a pénzből alkotott, amit magára az ötletre kapott, nincs ezzel gond, sőt, a Starpoint Gemini 2 a DX11 támogatásnak, a motornak és a kellő törődésnek hála még jól is fest. Laikus szemmel nézve könnyen javíthatók az AMD videokártyákon jelentkező grafikai hibák



(villogó képernyő, el-eltűnő textúrák, az előző évezredet idéző speciális effektusok helyett megjelenő fekete négyzetek), bár azt még nagyon jóindulattal sem lehet megérteni, hogy több mint tizenkét hónap alatt miért nem lehetett ezeken túllendülni. Azt viszont már a leglágyabb szívű, önmagát győzködő előfinanszírozó sem tudja megmagyarázni, hogy ennyi tesztelés után miért nem működik normálisan a robotpilóta (és miért repül neki az ember hajója véletlenszerűen az űrben fellelhető akadályoknak, baráti hajóknak, vagy éppenséggel textúrahibákkal felkent aszteroidáknak), hogy miért száll el néha a legkritikusabb pontokban a játék „a program leállt" hibaüzenettel, vagy miért képes tízből háromszor lefagyni a fejlesztő és a kiadó logóit mutogató videók közben. Ráadásul a készítők ezt a fajta kritikát

nem szeretik – a Steamen felbukkanó pozitív kommentekre mindig örömmel reagálnak, a negatívokra pedig oda sem figyelnek, mintha azzal, hogy nem válaszolnak, eltüntethetnék azokat, mint egy undok karácsonyi vázát, amit az ember nem akar kidobni, de a polcra sem rakná ki, hogy nehogy bárki is észrevegye.

Ám mindezen gondok akár el is törpülhetnének a szemünkben, ha a játék szórakoztatna, vagy akárcsak hosszabban kikapcsolna. Ilyesmire azonban sajnos a Starpoint Gemini 2 nem, vagy csak módjával képes. A fejlesztők két lehetőséggel kecsegtetik a leendő vásárlókat: az egyikben szabadon garázdálkodhatunk a galaxisban, és csak az ásítóizmaink szabhatnak határt a végtelen kalandoknak, a másikban pedig egy sztorin verekedhetjük át magunkat. Illúzióink azonban ne legyenek: bármelyik lehetőséget is választjuk, ugyanazt fogjuk tenni, csak a kampány során elmesélnek nekünk egy borzalmas történetet elképesztően amatőr szinkronnal, amelyben apánk gyilkosa után eredünk, miközben megpróbáljuk megoldani a milliónyi ismétlődő mellékküldetést. Azokból pedig nagyon hamar elegünk lesz: kalózkodás, gázbányászat, rendőrködés, mindig ugyanúgy és ugyanazokkal az eszközökkel.

### KIHAGYOTT ZICCER

Igazából sokáig lehetne sorolni a jellemzőket, melyek a játékleírásban jól hangzanak (60-nál több hajó, sokórányi tényleg jó zene, rengetegféle skill és perk), azonban mindezek csak arra jók, hogy az ember kitöltse velük a karakterszámot. A Starpoint Gemini 2 legnagyobb hibája az, hogy minden apró idegesítő eleme ellenére (vagy éppen azok miatt) nem képes elvarázsolni. Az ember klikkelget, elmegy hosszú-hosszú és unalmas perceken keresztül egy adott területig, felvásárolja azokat a dolgokat, amelyeket egy másik helyen kívánnak, esetleg levadászik valakit, aztán hosszú-hosszú és unalmas perceken keresztül visszamegy. És közben nincsen semmi, ami akár csak egy kicsit is megfogná vagy vonzaná: a multiplayert a fejlesztők teljesen kihagyták (és az a moddolással sem lesz megoldható), a sztorit elnagyolták, a véletlen eseményeket pedig nem tudják úgy és olyan módon adagolni, hogy az érdekes legyen.

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD

A Starpoint Gemini tökéletes mintapéldája annak, hogy az ambíció nem az egyetlen pont, amelyen egy projekt elhasalhat. Sok-sok ezeréves ötlet, amelyek nem alkotnak koherens, izgalmas egészet.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

**PRO**

**Alapvetően jól fest a program, és bár egy darab egyedi ötlet sincs benne, van egyfajta hangulata, ami elkaphatja az embert.**

**KONTRA**

**Ha a milliónyi technikai hiba nem veszi el az ember kedvét a játéktól, akkor majd az unalmas, önismétlő játékmenet hamar megteszi.**

**60%**

# ANCIENT SPACE

[IRTA TIKA] **Mint tudjuk, az űr a legvégső határ – nos, ennek végtelenjét most egy látványos 3D-s stratégiai játék képében kutatja a lengyel fejlesztők első alkotása. Csatahajók, vadászgépek aprítják egymást egy, a Homeworld legszebb pillanatait idéző kalandban.**

A CFG körülbelül épp mostanában ünnepli hároméves fennállását, és ha volt is bárminemű előjele, hogy űroperát hegesztenének, bámulatosan jól titkolták. Néhány ex-Call of Juarez stábtagról persze tudtunk, és a kickstarteres Hard West (egy XCOM-féle játékmenetre hangszerelt véres vadnyugati leszámolás) is benne volt a köztudatban, ám az Ancient Space csak úgy belibegett, és kis híján komoly meglepetést okozott a surranópályán. Bizony, nagyon kevésen múlt, hogy végleg nyugdíjba küldje a Homeworldöt...

**A Homeworld örökébe ugyan nem léphet, de egy kifejezetten jó próbálkozás egy alulreprezentált műfajban.**

## SZTÁROK A FEDÉLZETEN

Mivel egy sztoriközpontú alkotásról beszélünk, komoly kövek lettek megmozgatva, hogy a 15 missziónyi tömény űrharcon ne tudjon csak úgy átsuhanni az ember. Elsőként például adva van az űr egy anomáliákkal telezsúfolt szeglete, amelyet találóan úgy hívnak, hogy Black Zone. Ez olyan, mint a népmesében a sötét erdő, magyarul nem ajánlatos bemenni, vagy ha mégis, akkor ne csodálkozz, ha rápacsáltál. Esetünkben egy tíz éve indított expedíció nyomába eredünk, amely annak idején az Ulysses 1-gyel megcélozta a zónát, majd szőrén-szálán eltűnt. A zavarba ejtően kusza oktatómód után az Ulysses 2-vel és az időközben hozzá csatlakozó U.C.S. Olympus csatacirkálóval kezdjük meg a nyomozást – ez két XL (legnagyobb) méretű űrjárművet jelent, amelyek képesek akár menet közben további hajókat is gyártani. A mellékelt tisztikar pedig egyrészt kitölti a történet előrelendítését célzó játékbeli bejátszásokat, másrészt speciális képességeivel olykor-olykor elbillentheti egy kiélezett csata sorsát. A főbb karaktereket többek közt Dwight Schultz (A-team), Dina Meyer (a Csillagközi Invázió Dizzy Florese), Ron Glass (a Fireflyból a tiszteletes), Aaron Douglas (a BSG-ből Tyrol) és Richard Gunn (Dark Angel) szólaltatják meg. Az imént felsorolt nevek persze leginkább csak amolyan mézesmadzagot jelentenek a sci-fi rajongók felé, ugyanis ha őszinte akarok lenni, akkor a stáblistáig bizony nálam sem esett le, hogy Schultz hangját hallom, amikor Hector robot ledarálta az eligazításokat.

## HOVÁ TŰNT DAMON HILL?

A történet ugyanis cseszik működni; haladunk szép nagy lépésekkel a zóna magja, kvázi a megoldás felé, és közben elveszik a lényeg. Jönnek az akadályok szép sorban – kalózok, titokzatos idegen faj, Leviatán méretű rejtélyes hajó, és persze az egyre nagyobb csaták –, csak az ütközetek zaja szó szerint elnyomja a szereplők hangját. A rengeteg bejátszás ellenére a bélyegméretű arcképek üres bábok maradnak; például az egyik ütközetben elhunyt a rádiós specialistám, és még csak egy ejnye sem bírt kicsúszni a számon, tulajdonképpen csata közben egy rover (alap javítóegység) elvesztése sokkal jobban fájt. Félreértés ne essék, megvan a kötelező csavar, a sztori végig jó húrok felé tapogatódzik, de ezeket meg is kellene pengetni valakinek, mondjuk egy markáns központi figurának, akivel azonosulni lehet.

S hogy miért is sajnálkozunk ezen, annak oka az, hogy az utóbbi idők egyik legszebben megkomponált űr-RTS-ét érte ez a csapás. A pályák gyönyörűek, mindegyikben van valami egyedi hangulat – néhol sötét és vészjósló az űr, máshol fagyos, aztán van, hogy végtelennek tűnik, vagy éppen túl szűknek. A hajóink lebegő sziklák, féreglyukak, portálok között törnek előre, de a hatalmas bázisok belsejében lopakodva, néhány láthatatlan felderítőegységgel ugyanekkora élmény elérni a „riasztó kapcsolóját". A kezdő fejlesztők többnyire telepakolják lens flare effektekkel a világűrt, aztán majd kisüti az ember szemét a sok

**ADATOK**

KIADÓ
**Paradox Interactive**

FEJLESZTŐ
**CreativeForge Games**

MŰFAJ
**űrstratégia**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Homeworld**
1999 (SIERRA ENTERTAINMENT)

**Homeworld 2**
2003 (SIERRA ENTERTAINMENT)

**Bár tudjuk, hogy a valóságban az űr egyáltalán nem ennyire színes vagy látványos, de azért az Ancient Space világa kifejezetten gyönyörű, még az ilyen lepukkant bázisok esetében is.**

# TIPPEK, TRÜKKÖK

## A LÁNDZSA HEGYE

Ulyssesed hatékony fegyver, és a küldetések előtt támadó (megnövelt tűzerő) vagy védekező (erősebb páncél) konfigurációt is be lehet állítani. Fő eszköze az Energia Destabilizátor, tehát rongyolj bele bátran a tömegbe, majd süsd el, kiütve ezzel a közeli ellenfeleket. Az Erőtér Generátorral pedig extra pajzsot adhatsz a kísérőknek – persze egy Rover sem árt a közelben, hogy rögtön javítsa a sérüléseket.

## KÖVESD A FÉNYT!

A Fleet-Officer-Carrier fejlesztésekhez szükséges nyersanyagot és az új szereplőket a másodlagos küldetéscélok teljesítése után kapod, illetve a felfedezésekért. Utóbbi a szektorokban feltűnő sárga pöttyöket takarja, ahová egy Rover, Prism vagy bármely szkennerfunkcióval felszerelt hajót kell elküldeni, majd türelmesen kivárni, amíg az elemzést jelképező csík végigfut. Ne hagyj ki egyet sem!

## ELVESZEM A HAJÓTOKAT

Miután megjelent a Corsair egység, bármilyen épületet, hajót megcsáklyázhatsz és a magadévá tehetsz, azzal az egy kikötéssel, hogy az új jövevénynek bele kell férnie a sereglimitbe (replikánsok száma). Ugyanezt a hajóelfoglalós trükköt az Ulysses 2 is tudja a halálfejes ikonnal, tehát még építeni sem kell flottát, elég, ha összelopkodod. A felesleget pedig a zászlóshajó rögtön be is olvaszthatja nyersanyaggá.

## KELL A VÁLTOZATOSSÁG

Előre szólok, hogy a homogén, egyféle hajótípusból álló flotta nem fog működni, még ha mindegyik csupa XL osztályú csatahajó is. Jellemzően a legjobb megoldás, ha az S+M, tehát a két legkisebb kombinációra találsz egy korrekt megoldást – kezdetben ez lehet a Lancer, majd a végén a Bloodhound; az XL-t nyugodtan hagyd a nagyokra és a Corsairre, az L+M-re pedig ott lesz majd a Javelin.

## KOPOGTASS PROTONNAL

Az űrállomások elfoglalása tulajdonképp rém egyszerű, az Artilleryket (nagyobb osztályokat sebző üteg) rögtön szálld meg egy-egy Corsairrel, és ha van megfelelő kapacitás, üsd ki a megközelítési szakaszban a Scout EMP-jével a hangárokat, lövegeket, zavarókat, aztán mehet a gyalu. Ha csak Turretek vannak (S+M-et sebzi) menjenek a nagy hajók bátran a sűrűjébe, a kicsiket meg tartsd távol.

## ŰRBÉLI KŐMŰVES

Ugyan sokáig tart, de ha nem időlimites küldetésben vagy, minden lehetséges korongon foglald el az összes űrállomást, és építsd be. Ez egyrészt dob majd a nyersanyagokon is, másrészt lehet, hogy errefelé jössz vissza, vagy itt vonul át az ellenség, és jól jön az extra tűzerő. A korong közepére mindig javítóállomás kerüljön, és ez legyen az első, amit felhúzol – amíg várakozol, legalább befoltozza a sérüléseket.

## BELEVALÓ SRÁCOK

A tisztikar képességei csak 2-3 alkalommal süthetők el, bár akkor nagyot szólnak. Nagy kedvencem a Balaethan Signal, amely pár másodpercre kicsapja a biztosítékot a pálya összes épületén. Ugyanígy a segítségedre lehet Edwards kapitány Total War stratégiája (megnövelt tűzerő minden baráti egységnek), de Tracy hadnagy Full System Security képessége sem piskóta, ami ideiglenes pajzsokat húz fel.

vacak – na itt szó nincs ilyesmiről: a lengyelek látványos detonációkkal, remek mélységérzettel és tökéletesen megvalósított egységekkel érték el a kiemelkedő hatást.

### UTÓLAG? NE MÁR!

Hol is kezdjem? Na ez lehetett a készítők egyik dilemmája, ugyanis minden pálya az Ulysses 2 felszerelésével indul. Kiválasztunk három tisztet, bár inkább a hozzájuk kötődő speciális képességre voksolunk, hisz egy, az ellenséges létesítményeket a teljes pályán sebző energiahullám, vagy néhány másodpercnyi átüthetetlen pajzs többet ér, mint egy csinos pofika. Aztán a már gyártható egységeinkre és a zászlóshajóra egységnyi növekményeket biztosító modulokat pakolunk fejlesztés címszóval, majd jön az igazi csavar – ugyanis sosem tudod, hogy mi vár rád a következő küldetésben. Lehet, hogy csupa űrállomás és apró vadászgép, te mégis a Large méretre gyúrtál. Értitek a logikai bukfencet? Előbb szerelkezz fel, utána megmondom, mi jön! Mindenesetre az összes fejlesztési pont nullázható a történet folyamán bármikor, és csak úgy mondom, hogy van egy automatikus mentés a felszerelés rész előtt…

A hajók ugyanúgy, mint a pólók, négyféle méretben készülnek, ez a Small, Medium, Large és Extra Large, illetve vannak még az épületek (Building). Általában minden konkrét hajótípus egy vagy maximum két méretet képes normálisan sebezni, miközben a kifejleszthető géposztályokban akad mindig legalább egy Dávid (kicsi, ami nagyot sebez) és egy Góliát. Azt se felejtsük el, hogy még a legócskábbnak tűnő vadászgép (a Lancer) is rendelkezik egy speciális képességgel (esetünkben ez a támadó formáció), de például a Scout az EMP rakétával ki tud ütni bármilyen méretű hajót, a Corsair pedig el is tudja foglalni. Láthatatlanság, védőpajzs, bombázás, rakétatűz, FTL hajtómű és még sorolhatnám az extrák számát, a lényeg, hogy mindenkinek megvan a maga helye, és nem egy működő taktika létezik, hanem jó pár.

A tény, hogy a legyártott hajóink elvesznek a küldetések végén, gondolom, nem csak engem tesz szomorúvá, de az alapötlet az volt, hogy replikánsok (ezek száma egyben a populációs limit) tolják a vezérhajókon kívüli

Ha van játék, amit megéri egy leárazás alkalmával azonnal bezsebelni, akkor az mindenképp az Ancient Space.

**ÉRTÉKELÉS**

TIKA

**GÉPIGÉNY**

Kétmagos 3 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB SM 4.0 VGA, 20 GB HDD

Fura, hogy az Ancient Space pont a legnehezebb akadályt, a vizuális hangulat megteremtését ugrotta meg a legkönnyebben, sőt még az egységeket is jól összerakta, de a kötőanyag terén (a sztori, fejlesztések, irányítás, MI) rendre elhasal.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

**PRO**

**Nagyon szép látvány, remek hajók, ötletes speciális képességek, változatos küldetések.**

**KONTRA**

**Gyenge történetvezetés, sablonos fejlesztések, útvonal-keresési zűrök, és a pozicionálás is nehézkes.**

**75%**

szekereket, ezek meg nem fejlődnek harc közben, tehát csak plusz koloncot jelentené nek. Ami a szükséges nyersanyagokat illeti, az energia-tritium párost az Ulysess magától megoldja (nem babráljuk, csak úgy jön), illetve bizonyos űrállomások is besegíthetnek, főleg a replikánsok bővítésével, szóval ha nem kamikaze módjára játszunk, jut majd mindenre elég matéria.

### EGYSZER FENT, EGYSZER LENT…

A világűrben vagyunk, amit sok fejlesztő hajlamos egyetlen síkká egyszerűsíteni, de nem így a lengyelek. Képzeljük el, hogy a kisebb anomáliák köré korong alakú platformokon űrállomások kerültek, némelyik korong feljebb, mások egészen alulra, s ezek adják a referenciát a Z tengelyen (fel-le) való elmozduláshoz. Ehhez persze tudni kell, hogy az űrállomások elfoglalhatók, akár a játékos is rájuk teheti a mancsát, aztán építhet belőlük löveget, javítóbázist, detektort és hasonló okosságokat – ugyanezt természetesen már az ellenség is megtette. A módszer szépséghibája, hogy referenciapont hiányában (amikor nincs mihez igazítani az irányt) a kamera emelése közel sem adja azt a pontos végkoordinátát, amivel távoli helyeket is könnyen meg lehetne célozni. A játékban amúgy a szóköz billentyű kapja a legnagyobb terhelést, mivel az erre drótozott „szünet” funkciót kötelező folyamatosan kihasználni. Nem mondom, hogy az MI agyhalott, ám messze nem tudja olyan hatékonyan leosztani a célpontokat, mint kellene; az S osztály ellen kifejlesztett vadász például ne kóstolgassa már az XL-s dreadnoughtokat…

Az Ulysses 1 túlélői utáni kutatás izgalmas és látványos dolog, rengeteg játszottak a fejlesztők például a pályákat szektorokra osztó féregjáratokkal. Az ugrási pontok néha kerülőutat jelentenek, máskor az alacsony energiaátvitel miatt hátra kell hagynunk a legnagyobb hajóinkat. Apropó szektorok! Szokatlan módon több helyen is jelen lehetünk egyszerre, ugyanis minden szektor egy különálló játszótér, és ehhez a játékelemhez is sikerült hangulatos küldetéseket kreálni, például konvoj vonul át, s neked biztosítani kell az utat, vagy kolóniákat védünk, amíg az evakuáció lezajlik.

Ha mérlegre kell tenni a dolgokat, nagyjából a történet, az irányítás, és a sablonos, +1 sebzést ide-oda tologatós, no meg még rosszul is időzített fejlesztés elég alaposan alátesz a produkciónak, és multiplayer sincs, sőt komoly skirmish se, hogy kirántsa a lekvárból…

# DREAMFALL CHAPTERS

[ÍRTA FLYNN]

**Közösségi finanszírozás eredményeként jelentkezik nyolc év kihagyás után a legújabb The Longest Journey-rész, ami a Dreamfall Chapters címet kapta, és öt részre bontva jelenik meg október végétől. A rajt nem valami biztató, de még van esély javításra.**

Emlékeztek még a The Longest Journey-re? A norvég Funcomban dolgozó videojáték-tervező és producer Ragnar Tørnquist első komolyabb alkotásaként hazájában 1999-ben, majd világszerte 2000-ben megjelent kalandjáték egy szédületesen összetett és eredeti történetet mesélt el két világ – a mágia központú Arcadia és a technológiai beállítottságú Stark – közti egyensúly felborulásáról és April Ryanről, a tizennyolc éves, művészetet tanuló lányról, aki különleges képességei révén megakadályozhatta a nagy katasztrófát, és helyreállította az egyetemes rendet. A rendkívüli szereplők, izgalmas fordulatok és autentikus pályatervezés (a cyberpunkos Stark és a klasszikus fantasyhelyszíneket követő Arcadia formái és részletgazdagsága még ma is lenyűgöző) olyan lökést adtak a kalandjáték műfajának, amire már hosszú ideje szüksége volt, ráadásul a főszereplővel gyakorlatilag minden addigi íratlan szabályt felrúgtak a készítők – mert hát ki akarta 2000-ben pont egy kiscsajjal megmenteni a világot, amikor JC Denton, John Mullins és a 47-es ügynök volt menő? –, és félelmetesen bejött nekik.

### KALANDJÁTÉKCSODA

A The Longest Journey megelőlegezte a Syberiák és minden más kalandjáték sikerét, amiben a főszereplő szintén nő volt. Mondhatni ez indított el mindent, korábban ilyen nem nagyon létezett. A kritikusok nem is lepődtek meg később, amikor nem egy program főhősében April Ryan gyenge hasonmását vélték felfedezni, akit mindmáig az egyik legeredetibb és legszerethetőbb női főszereplőnek tartanak.

A The Longest Journey számos magazin év végi listáján szerepelt és díjakat is nyert, a két év alatt eladott 450 ezer példányával azonban mégsem lett igazi siker. Sokan azt mondták, hogy komolyságában megelőzte a korát, és túl jó volt a videojátékosoknak, ilyen szintű produkciót filmekben szokás letenni az asztalra, vagy könyvben keresik az emberek. S ez sajnos megalapozta a The Longest Journey későbbi, gyakorlatilag állandósult mostoha sorsát: a Dreamfall című folytatására egészen 2006-ig kellett várni, és akkor már inkább megkésett volt, mint időszerű, ráadásul minden ötletessége ellenére az új főszereplőnek, Zoë Castillónak, a szórványosan elhelyezett harci/lopakodós részeknek és a csapnivaló befejezésnek nem örültek a rajongók. S hiába szeretett volna Tørnquist azonnal folytatást csinálni, a gyenge eladások miatt nem tehette meg.

Igazából lehet, hogy soha nem is csinálhatott volna több részt, ha a Funcom idővel nem áll át teljesen az online játékokra; így azonban hagyták, hogy licencelje a szellemi tulajdont, és Tørnquist új cége, a Red Thread Games berkeiben ismét életre kelt a saga, immáron Dreamfall Chapters néven. Egy sikeres Kickstarter-kampány keretében másfél millió dollárnyi támogatást is összekalapozott hozzá, valamint közel 750 ezer dollárral még a Norvég Filmintézet is támogatta. A fejlesztés során aztán kiderült, hogy az új játék epizódos formában jelenik meg, az október végén debütált Reborn az első ezek sorában, melyet még további négy fog követni a későbbiek folyamán.

**ADATOK**

KIADÓ
**Red Thread Games**

FEJLESZTŐ
**Red Thread Games**

MŰFAJ
**kalandjáték**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

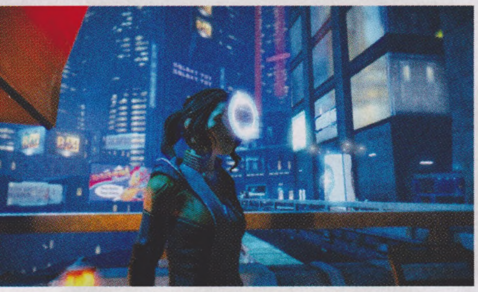
**The Longest Journey**
1999 (EMPIRE)

**Dreamfall**
2006 (EMPIRE)

### ÚJJÁSZÜLETÉS

Nagyon nehéz véleményt formálni az eddig látottak alapján: a Reborn néhány óra alatt végigjátszható, vagyis keveset mutat meg magából, és még csak nem is teszi ezt valami jól. Olyan érzése van az

Érthetetlen, hogy a pont a központi helyszín a legoptimalizálatlanabb: itt adja meg magát végleg a motor, utat nyitva a szaggatásnak.



embernek, mintha egy esetlen bevezetőt járna végig, amiben mindvégig ott van a lehetőség, hogy a későbbiekben kinőjön belőle valami grandiózus, de sokat kell még várnunk arra, hogy ez kiderüljön. Szóval, a továbbiakban formált véleményt ne vegyétek abszolúte készpénznek, könnyen lehet, hogy a második részben már egy teljesen másik arcát fogjuk látni a játéknak.

### REBOOT

A történet szerint kevéssel vagyunk a Dreamfall befejezése után: Zoë a két világ közti holt térben ragadt, miután fényt derített a japán WATIcorp nevű játékgyártó cég új terméke, egy álmokat szimuláló konzol bevezetése mögött rejlő összeesküvésre. Az új játékban már Dreamachine-ként futó találmány függővé teszi az embereket, ráadásul sokukat a legijesztőbb rémálmukba zár, őket kell kiszabadítanunk az első percekben. E mellett egy másik szálon a szintén az előző részből megismert arcadiai harcost, Kian Alvane-t irányítjuk, akire kivégzés vár, azonban egy börtönlázadás következtében megmenekül. Nem akarok többet elárulni a történetből, mert tényleg rövid a játék; maga Tørnquist azt nyilatkozta, hogy mind a Rebornban, mind a továbbiakban amolyan életfejezeteket játszhatunk végig, avagy a szereplők útjainak különböző szakaszaiban felmerülő komolyabb döntési helyzetben vehetjük át az irányítást (az epizódok történésben állítólag nagyjából egy évet ölelnek fel).

### TORZSZÜLÖTT

Ez így alapvetően izgalmasan hangzik, de az első pár óra csalódást okoz. Soha nem hittem volna, hogy valaha ilyet mondok egy The Longest Journey-játékra, de a párbeszédek rettentő unalmasak, fantázia nélküliek, és cserébe még hosszúak is. Például Zoë a prológusban beszélget egy Csavargó nevű szereplővel, akinek üres, coelhói magasságokba emelkedő mondatai annyira borzasztóak, hogy egyébként idővel még a lány is nem kevés iróniával válaszolgat rájuk. Ám ahelyett, hogy ez vicces lenne, inkább kínos. Mint ahogy kínos az is, amikor egy jelenetben még szintén a játék legelején találkozunk egy kislánnyal a rémálmában, és a gép felajánlja választási lehetőségként, hogy megnyugtassuk vagy megijesszük, utóbbi esetben rámutatva arra, hogy milyen veszélyes a Dreamachine. Tegyük a szívünkre a kezünket: ki ijesztene meg egy kislányt? Pláne egy ilyen játékban?

**Elképesztően sokat kellett várnunk a harmadik részre, de sajnos egyelőre egyáltalán nem érte meg. Talán később...**

**ÉRTÉKELÉS**

**GÉPIGÉNY**

Kétmagos 2.0 GHz processzor, 3 GB RAM, Intel HD Graphics 4000 vagy jobb videokártya (Directx 9.0c kompatibilis), 5 GB HDD.

Nem adjuk fel, de egyelőre ez nem az, aminek lennie kellene. A The Longest Journey öröksége egyre távolibbnak tűnik, úgy látszik, a folytatások képtelenek megugrani a nagy klasszikus szintjét.

GRAFIKA: **73%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **45%**

**PRO**

**Visszatért a The Longest Journey!**

**KONTRA**

**Borzasztóan súlyos optimalizálatlanság, idejétmúlt grafika, gyenge szövegek.**

**60%**

Mégsem ez a legrosszabb a Rebornban, hanem az optimalizálatlanság, ami az egészet körbelengi. A program helyenként játszhatatlanul belassul, és e sorok írásakor nincs rá megoldás. Hiába felel meg a vasunk az előírt igényeknek, sokan a nyitóvideónál, még többen a europolisi bevezetőnél elvéreznek, és a fejlesztői fórumon található beszámolók alapján eléggé véletlenszerű a jelenség, nem feltétlenül RAM-függő. A készítők tanácstalanok, és nem is mindig vannak a helyzet magaslatán a kommunikációt illetően – az pedig már tényleg csak egy mellékgondolat ehhez az egészhez, hogy közben a grafikában semmi eget verő nincs, helyenként egész egyszerűen csúnyácska.

### MI LESZ MOST?

Nyolc év várakozás után egyelőre nem azt kaptuk, amit elképzeltünk. Sok hibája van a Rebornnak, és nem biztos, hogy ezt a későbbiekben kompenzálni tudják majd az epizódok. Zoë érdektelen gondolatai, a gyenge dramaturgia és a bénító szaggatások éppen elég okot szolgáltatnak arra, hogy egy könnycsepp elmorzsolása mellett hátat fordítsunk a Dreamfall Chaptersnek. Ugyanakkor viszont a múlt, és az, hogy még nagyon keveset láttunk ebből, talán okot adhat arra, hogy egyelőre ne vonjunk le messzemenő következtetéseket. Az azonban biztos, hogy ennél sokkal többet kell mutatnia a folytatásoknak, mert ez így ilyen formában méltatlan a The Longest Journey-hez, de még a Dreamfallhoz is.

# DUNGEON OF THE ENDLESS

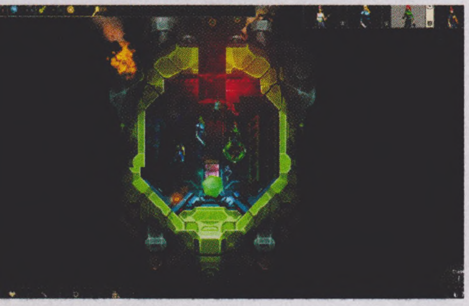
[ÍRTA KREDENC] A műfajok keverése nem mindig jó ötlet. Van, hogy jól sül el, van, hogy rosszul – de ha egy olyan bizonyítottan tehetséges csapat lát neki a kotyvasztásnak, mint az Endless-univerzumot megalkotó Amplitude, akkor már lehet is a kasszához sétálni...

A DotE ugyanis egy stratégiai-taktikai roguelike tower defense dungeon crawler – vagy ahogy a Steamen az egyik értékelés szerzője oly frappánsan megfogalmazta: ez történik, ha a Faster Than Light űrhajója belecsapódik a Binding of Isaac kazamatáiba... A sci-fi alapvetésű játék háttérsztorija szerint egy bajba jutott űrhajó legénységét alakítjuk, akik közül két (általunk kiválasztott) szerencsést belepakolhatunk egy mentőkabinba, hogy aztán bevágódjunk egy idegen bolygóba, 12 emelet mélyen. A túlélőknek egy feladata van: hogy feljussanak a felszínre. A véletlenszerűen felépített pályákon egy biztos pont van: a hajód, illetve annak energiakristálya. Feladatod, hogy megtaláld a felvonót, majd odacipelve a kristályt felemelkedj egy szintet, és így tovább, amíg ki nem vergődsz a labirintusból, vagy meg nem halsz, végleg – és készülj fel rá, hogy a dicső elmúlás lesz a gyakoribb...

Kifejezetten felüdülést jelent, hogy végre készült egy olyan roguelike játék, amely nem a 8 bites stílus mímelésében látja az egyetlen ábrázolási módot: a Dungeon of the Endless stílusa kifejezetten egyedi lett.

### FASTER THAN ISAAC

Mert a DotE mindent átvesz a roguelike zsánerből. Sosem tudhatod, mi vár rád az újabb és újabb termekben, miféle szörnyek ugranak rád, milyen meglepetésbe botlasz. Szerencsére nem vagy teljesen védtelen: minden kinyitott ajtó megajándékoz pár egységgel a három rendelkezésedre álló erőforrásból (ipari, tudományos és élelem). És hogy ezek mire jók? Nos, építhetsz modulokat, melyek vagy az említett nyersanyagok termelését turbózzák fel, vagy védő- és támadófunkciókat töltenek be, akárcsak a tower defense játékokban. És van még egy erőforrás: az Endless-univerzumban alapvető por, amely itt energiát szolgáltat: minden elnyert 10 egység után árammal láthatsz el egy termet – csak ilyenbe helyezhető modul, és ezekben nem is terem újra az ellenség. Annyi porod viszont soha nem lesz, hogy mindent fénybe boríts, a kinyitott ajtót viszont nem zárhatod be, így döntened kell, mely útvonalat látod el energiával, mely sötét részt véded le lövegekkel vagy akár az egyik ott hagyott embereddel, míg a másik előrehatol.



**Bár baromi egyszerűnek tűnhet a játék, valójában sok taktikázást és megfontolt döntéseket követel meg.**

És épp ez a zseniális a játékban: hogy a megszokott „megyek előre, harcolok, fejlődök" metódust egy sakkjátszma izgalmával bolondítja meg, hiszen folyamatos döntéshelyzetek elé állít. Hőseidet például az élelemből tudod fejleszteni, de ápolni is: ha mindet elhasználod arra, hogy szintet lépj, nem marad kajád egy váratlan támadás sebesüléseit ellátni. Márpedig a kristályod úgy vonzza a dögöket, mint lámpa a lepkéket, és ha elveszted, a játéknak is vége – amikor pedig felkapod, hogy elvidd a megtalált lifthez, a pokol minden szörnye a nyakadba ugrik... Meghalsz, újra és újra, átkozódsz, dühöngsz – aztán kezded elölről. Új ötletekkel, új stratégiával, melyet persze lehet, hogy az első szobát kinyitva kukázhatsz. Meghalsz, megint. És újra.

### BINDING OF LIGHT

És mégis folytatod, fene se tudja, miért. Ráadásul nemcsak a mechanika, hanem minden más is helyén van: valóban igényes, szemnek is tetszetős pixel art, a FlyByNo az Endless-címekből ismerősen remek zenéje, a feszkót sikeresen oldó humor – és a közös szenvedés öröme. Mert nemcsak magadban küzdhetsz és taktikázhatsz, hanem társakkal is, amely újabb réteget ad az amúgy is kiváló játékélményhez.

Persze a DotE sem hibátlan, néha például meglehetősen kiegyensúlyozatlan (ami az olyan címekben, melyek „istene" a véletlenszám-generátor, gyakori hiba), a netkóddal is adódnak gondok, sorják is akadnak itt-ott. Mindezeken túl azonban a Dungeons of the Endless egy olyan alkotás, amely megtévesztően egyszerűnek, könnyűnek-könnyednek mutatja magát, ám végtelen időre képes magába szippantani a kazamatáiba gyanútlanul betévedőt. Csak óvatosan!

**ADATOK**

KIADÓ
**Amplitude Studios**

FEJLESZTŐ
**Amplitude Studios**

MŰFAJ
**roguelike dungeon defense**

MULTI
**4 fős kooperatív**

**GÉPIGÉNY**

2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB DX10 VGA, 700 MB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Két jól ismert műfaj zseniális keverése, amely egyszerre késztet imádkozásra és taktikázásra, és amely hiába öl meg százszor is, százegyedszerre is visszatérsz hozzá.

GRAFIKA: **86%**
HANG: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

**PRO**

Minden benne van, amit a roguelike és a tower defense játékokban szeretünk, ráadásul audiovizuális téren sem kell szégyenkeznie. És van multi is...

**KONTRA**

...amire ráfér némi csiszolás, és a balansszal is adódnak gondok, de eggyel több halál ide vagy oda már nem oszt, nem szoroz...

**84%**

[ÍRTA KREDENC] **A Bossa Studios a meglepően sikeres Surgeon Simulator után megpróbálkozott egy tök más stílussal, melyhez segítségül hívták a zseniális Out There Somewhere-t hegesztő brazil MiniBoss gárdáját. Az eredmény egy érdekes műfajegyveleg lett, bár a célközönség kérdéses.**

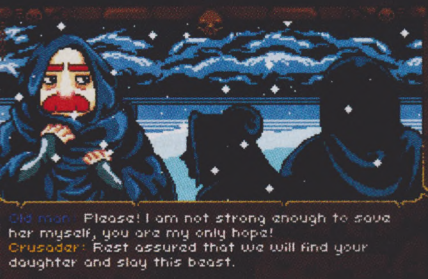
A Deep Dungeons of Doom egy roguelike retró akció-szerepjáték – értsd: ilyen lett volna a Dark Souls, ha a nyolcvanas években készül el, nyolcbites gépekre –, ahol minden a megfelelő időzítésen és a kihívások betanulásán múlik. Meg a türelmeden, a monotóniatűrő képességeden, és az alacsony ingerküszöbödön…

### VÉD, TÁMAD, MEGHAL, ISMÉTEL

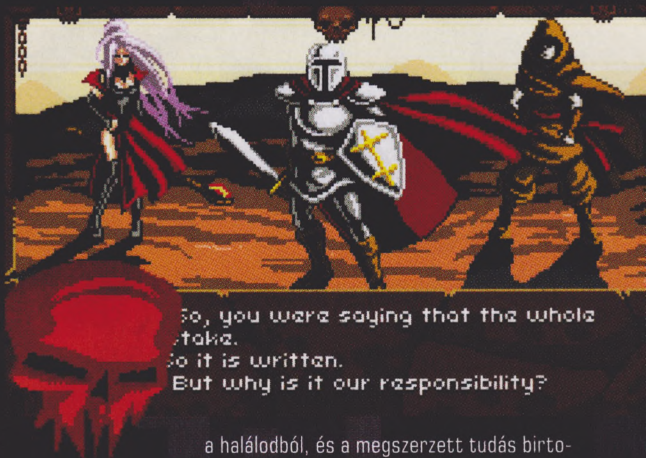
A mechanizmus lényege, hogy választott hősöd (az alap lovag mellett később egy boszorkány és egy zsoldos is elérhetővé válik) bekerül egy többemeletes kazamatába; minden szinten egy ellenség várja, akit le kell nyomni, míg le nem érsz a „földszintre”, ahol a boss lakik, az ő likvidálása a végcél. A leölt ellenből arany és esetenként loot hullik – előbbiből vehetsz különféle varázsitalokat, utóbbival turbózhatod emberedet, javítva egy vagy több tulajdonságán (védekezés, ügyesség és a többi). A statok növelésére néha két hirig között is van mód, ami némi taktikát azért csempész a rettentően „kétbites” játékmenetbe.

Mert amúgy a lényeg, azaz a harc tényleg végtelenül egyszerű: egy párbajról van szó, ahol feláll egymással szemben a két fél, és sajátos násztáncba kezd. Minden ellenféltípusnak van egy kiismerhető mozgási repertoárja és koreográfiája, a cél, hogy ezt megtanuld – ha pedig tudod, mikor fog támadni, jó ütemben megnyomva a védekezés gombját blokkolhatod a csapást, majd visszapofozhatsz. Támadni azonban nem lehet folyamatosan, van egy lecsengési idő, melyet a jobb alsó sarokban látsz – amennyiben sikerül akkor indítani az attakot, amikor felvillan a visszatöltődést jelző ikon, a következő támadásig hátralévő idő lecsökken. Ennyi, így valóban csak az ütemérzéked és az ellenfelek kiismerése dönt életről és halálról. Utóbbi esetén kezdheted elölről az adott kazamatát, igaz, egy véletlenszám-generátor kegyéből kifolyólag némi cuccod akár meg is maradhat. Azt azonban hozzá kell tenni, hogy maguk a helyszínek statikusak, azaz minden szinten ugyanaz az ellenség és loot vár rád, aminek ugye épp az az értelme, hogy tanulj a halálodból, és a megszerzett tudás birtokában alakítsd ki a stratégiádat.

**Hordozható készülékeken is szórakoztató volt, és PC előtt ülve se mondható unalmasnak.**



**A barátságos grafika ne tévesszen meg senkit, ez a játék halálosan nehéz.**




## ADATOK

KIADÓ
**Bossa Studios**

FEJLESZTŐ
**Bossa Studios / MiniBoss**

MŰFAJ
**roguelike ARPG**

MULTI
**nincs**

## GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz, 2 GB RAM, 128 MB VGA, 150 MB HDD

## ÉRTÉKELÉS

Ha nem fáj a retró, ha bírod a „meghaltam, kezdem újra” stílust, ha nem bosszant egy játék, amelyben két gombot kell nyomogatni felváltva, néha meg gondolkodni is, akkor a Deep Dungeons of Doomot neked találták ki.

GRAFIKA: **76%**
HANG: **74%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

**PRO**
**Tényleg olyan, mint egy 8 bites Dark Souls.**

**KONTRA**
**Tényleg olyan, mint egy 8 bites Dark Souls.**

**76%**

### BEÁLSZOL VAGY FELIZGULSZ

Innentől kezdve tényleg egyénfüggő, hogy ezt a kétgombos harcot és „meghaltam-tudommiért-gyerünkújra” metodikát kinek mennyire igényli a szervezete. Mondom, olyan ez, mint a Dark Souls: van, aki a harmadik halál után törli a játékot, és többé feléje sem néz, más meg a huszonkettedik elmúlást is a végső győzelem felé vezető út állomásának fogja fel, és huszonharmadszor is nekimegy a főcsúnyának.

Picit azért helyére zökken minden, ha elárulom, hogy a DDD eredetileg mobiljátékként látta meg a digitális napvilágot – ha ezt nézzük, tényleg rendben van, hiszen arra pont jó, hogy afféle akcióközpontú kazuár mókaként az ember két buszmegálló között előkapja, és megpróbálja letolni a megaaljas dungeont megint és újra. Így talán még a PC-s verzió létjogosultsága sem kérdőjelezhető meg, mert ennél lényegesen bénább flashjátékszerű casual putty-puttyok is vannak százával a Steamen, ez meg legalább igényes kivitelezést kapott – tényleg, a klasszikus nyolcbites érát idéző grafika, a zene, a „bossás” humor mind jól áll neki.

Azt mondjuk nem értem, hogyha már Ouyára is elkészült a cucc, miért nincs PC-n játékvezérlő-támogatás, mert Big Picture módban pont lehetne tolni a fotelból jól, de ez legyen a legnagyobb bajunk. Illetve bajunk amúgy nincs is, jó ez a cucc, csak megválogatja az emberét – ha neked bejön az ilyesmi, garantáltan jól fogsz szórakozni az öt euródért. Ha nem, hát nem.

[ÍRTA WILSON] **Az Insomniac Games visszatért: nincsenek többé borzalmasan szkriptelt űrlények, a jellegtelenség szótári definíciójának is megfelelő szuperkatonák, csak a teljes színpaletta, a határtalan szabadság és minden, ami csak a hangulatot szolgálja: a stúdió pont olyan, mint amilyen egy évtizede volt.**

Hogy a gyökerekhez való visszatéréshez kellett-e az, hogy az Insomniac Games szakítson a PlayStation-exkluzivitással, vagy szimplán csak arról van szó, hogy egy teljes konzolgenerációnak kellett leperegnie ahhoz, hogy ismét kreatív és egyedi játékot készíthessenek, nos, ezt nem tudjuk, az viszont biztos, hogy az Xbox One-exkluzív – de kis eséllyel idővel PC-re is érkező – Sunset Overdrive hangulatosabb, ötletesebb és szórakoztatóbb, mint bármi, ami az Insomniac zászlaja alatt megjelent az elmúlt pár évben. Még úgy is, hogy igazából nem több az SO, mint korábban már látott játékokból átemelt elemek zanzásított változata. Annak viszont valami piszkosul szórakoztató!

### SZÁRNYAKAT (IS) AD

Nehezen lehetne komolyan venni egy olyan történetet, mely egy rosszul kikevert energiaital köré van fonva, de legnagyobb szerencsénkre ez a veszély amúgy se fenyegetett a Sunset Overdrive esetében – mert a játék elején tényleg egy komplett város lakóiból válnak mutáns szörnyek, miután benyalták a FizzCo gyár félresikerült kotyvalékát. Ilyenkor általában mentőakciók szoktak indulni, ám a vállalat minden pénzét latba vetve inkább karantént rendelt el, a külvilágnak azt hazudva, hogy minden elveszett. Minden, csak egy maroknyi túlélő nem, akik közül ugyan csupán kevesen tesznek meg mindent a szabadulásért, de ők legalább aktívan.

Főhősöd (vagyis te) is e csoport tagja, de pont annyira veszi komolyan az egészet, mint a készítők: a Sunset Overdrive-ban az apokalipszis pont annyira félelmetes, mint mikor egy buliban fél órát kell várni a sörre. A könnyed hangulatot a punkrockos téma, a képregényes elemek (például az átvezető videók alatt kimerevített karakterek és a harcok során felbukkanó feliratok) támogatják, de ez igazából semmit sem érne, ha a játék nem lenne annyira szórakoztató, annyira egyszerű, és mégis annyira bonyolult.

Hogy milyen műfajba sorolható be? Egyrészt shooter, mert lőni kell benne, de célozni már egyáltalán nem. Másrészt vígjáték, mert az égvilágon mindenből viccet csinálnak benne. Harmadrészt pedig sandbox alapú, a parkourt új szintre emelő akció-kalandjáték, amely csodásan lenyúlta a kultikus Jet Set Radio lazaságát és gurulós közlekedését, csak épp görkorcsolya helyett itt elég egy szimpla tornacipő a korlátokon, kábeleken, háztetőkön csúszkáláshoz, és az összes tereptárgyról történő elrugaszkodáshoz – olyan az egész, mintha ebben a városban a világon minden ugrálóvárból lenne.

### EGY ÚJ TITÁN

Nem tudod összerakni ez alapján a játékmenetet? Ez igazából nem meglepő, mivel nem is nagyon lehet más játékhoz hasonlítani; legyen elég annyi, hogy a készítők fogták a felsorolt műfajok elemeit, és összekotyvasztották, neked pedig igazából annyi a feladatod, hogy ezen elemeket sorban megszerezd, tökéletesítsd a használatukat, tanuld meg a kombóba fűzésüket, aztán ha ez megvan, mentsd meg a világot. De csak, ha ráérsz: igazából senki se kötelez rá (csak akkor, ha a történetet követed), hiszen előtted van egy hatalmas, teljesen szabadon bejárható város, ami igazából egy gigantikus játszótér. Szörnyekkel. Több ezer, több tízezer mutánssal, akiket úgy pukkaszthatsz ki, mintha csak lufiból lennének.

**ADATOK**

KIADÓ
**Microsoft Game Studios**

FEJLESZTŐ
**Insomniac Games**

MŰFAJ
**akció**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Crackdown**
2007 (MICROSOFT GAME STUDIOS)

**Saints Row IV**
2013 (DEEP SILVER)

És hogy ez miért jó? Mert minden skalpért, minden nagy ugrásért, minden grindelésért pontokat kapsz, és közben a stílusmutatód is nő, méghozzá több szinten. Minél jobb stílusban intézed el az ellenfeleket, annál több pontot szerezhetsz, és ezekből finanszírozhatod a fejlesztéseket és a vásárlásokat. Fejleszteni rengeteg mindent lehet: a fegyvereket, az azokba rakott extra képességeket, és persze magát a karaktert is. A rendszert elsőre átlátni nem annyira egyszerű, mert a modulok elrendezése nem hasonlít egy másik játékhoz sem, de az alapelv ugyanaz, és ha ezt megérted, onnantól kezdve fogod igazán élvezni a Sunset Overdrive-ot.

Mert ez tényleg a határtalan élvezetről szól: olyan, mintha fogták volna a keleti gyökerű Dead Risingot, majd miután teletömték valami partidroggal, szabadon eresztik a világban. Zombik helyett szörnyek vannak, minden más viszont ugyanannyira beteg, ugyanannyira komolytalan, csak épp sokkal szórakoztatóbb. Mivel szó szerint mindenről elrugaszkodhatsz, mindenen csúszhatsz, olyan gyorsan közlekedhetsz, mintha rakétákat szereltek volna a lábadra – és közben követheted a történetet, vállalkozhatsz a több száz mellékküldetés vagy kihívás teljesítésére, vagy csak bevetheted magad az online arénákba, újra és újra megpróbálva megdönteni a korábbi pontrekordjaidat.

**ÉRTÉKELÉS**

A Sunset Overdrive az év egyik nagy meglepetése. Kaotikusan indul és rá kell hangolódni, utána viszont nincs megállás: magához ragad, és el nem ereszt.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

**PRO**

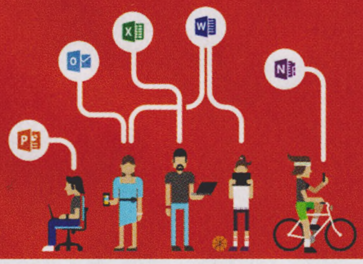
**Gyönyörű, színes, ötletes, szórakoztató, beteg fegyverekkel, beteg szituációkkal, beteg ötletekkel.**

**KONTRA**

**Elemeit más játékokból lopkodta össze, a játék első órája kifejezetten taszító, és a punkrock tálalás is inkább erőltetett, mint stílusos.**

**80%**

Csak rajtad áll, hogy mire vállalkozol: az biztos, hogy unatkozni nem fogsz. Bár a történet lassan indul be, és kezdetben baromi taszító lesz az, hogy mindent szinte egyszerre öntenek a nyakadba, de amint rájössz, melyik elem hova tartozik, és nekivágsz a világ felfedezésének, rájössz, hogy ez egy olyan sandbox játék, ahol tényleg nincsenek korlátok, ahol tényleg minden az élvezetről szól. Ahol semmit se vesznek komolyan, ahol senki sem próbál drámai jeleneteket rád erőltetni, ahol még a főhőst is totálisan átszabhatod. És ez a szabadság, ez a mentalitás az, ami régóta hiányzik a műfajból – szerencse, hogy vannak még olyan csapatok, mint az Insomniac Games, amelyek nem félnek visszatérni azokhoz a gyökerekhez, mikor a videojátékok még a szórakoztatásról szóltak, és nem pusztán a látványról.

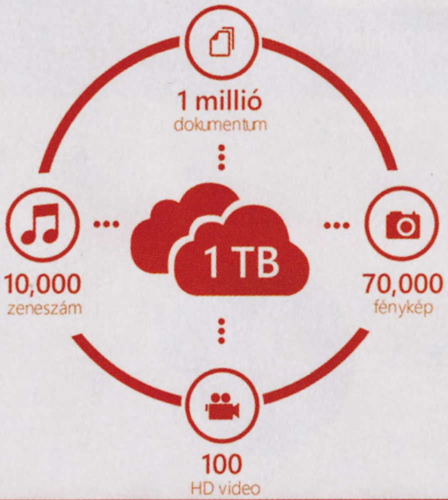



Office 365

Most Office 365 előfizetés mellé **1 terabyte** OneDrive tárhely.

Ismert és kedvelt Office alkalmazásai PC, Mac és tablet platformra.

Most 1 terabyte OneDrive kapacitással, hogy soha többé ne kelljen az online tárhely korlátaival foglalkoznia.




Notebook / Tablet / Telefon
All-In-One PC / Számítógép
Szervizelés

digiprime.hu

1074, Budapest, Dohány u. 63/b
+3670/286-4298
info@digiprime.hu

ÁLLATI JÓ NOVEMBER
MADAGASZKÁR PINGVINJEI
EGÉSZ HÉTEN
14:40 ÉS 18:25
TINI NINDZSA TEKNŐCÖK
HÉTVÉGÉN
18:00
ÚJ RÉSZEK
nickelodeon.hu
/NICKELODEONHUNGARY
nickelodeon
RABBIDS
MINDEN HÉTKÖZNAP
15:55
ÚJ RÉSZEK
© 2014 Viacom International INC. and © 2014 Viacom Overseas Holdings C.V. All rights reserved

# AZ ELTITKOLT CIVILIZÁCIÓ

[ÍRTA **WILSON**] **Ismét Civilization-lázban ég az iroda egy része: a Beyond Earth megjelenésével egyre több a kialvatlan arc a közelben, bizonyítva, hogy nincs olyan év, amit meg lehetne úszni Civilization-játék nélkül.**

Egy Civilization-rajongó akár az álmából felkeltve is fel tudja mondani, hogy a sorozat 1991-ben indult a kilencvenes évek egyik legmeghatározóbb kiadója, a MicroProse szárnyai alatt, amit egy zseniális mellékszál, az amerikai kolonizációt feldolgozó 1994-es Colonization követett, kitöltve az első és a második Civ között tátongó űrt. Csakhogy a Civilization II és a Civilization III között kereken ötéves szakadék tátongott, azt pedig még mai fejjel gondolkodva is nehéz elképzelni, hogy ilyen hosszú időn át kellett volna a ronda, öreg és nem is túl jó Civilization II mellett maradnia mindenkinek, aki mindenképp Civ-élményre vágyott. Még jó, hogy nem így volt – bár hogy ez tényleg jó volt-e, arról mind a mai napig megoszlanak a vélemények.

## AZ ERŐ HÍVÁSA

Van ugyanis a Civilization-sorozatnak egy olyan szála, amivel egy újonc nagy eséllyel sosem fog találkozni, főleg azért, mert sem a Firaxis, sem a Civilization-sorozat hivatalos időrendjében nem szerepel. Ez persze nem is csoda, hiszen egyik fél sem vett részt a fejlesztésében. De miről is van szó?

Arról a Call to Powerről, amely 1999-ben jelent meg, beelőzve a Civilization II egyetlen, és túlságosan későn érkező kiegészítőjét, és ehhez nemhogy az eredeti fejlesztőcsapatnak nem volt köze, de Sid Meiernek sem. Az Activision kiadásában és fejlesztésében készült CTP rettentő jó trükkel oldotta meg a dolgot: bíróság elé citálták az ekkor már a végnapjain is túllévő MicroProse-t, és kiharcolták, hogy egyetlen játék erejéig használhassák a Civilization-nevet, azzal érvelve, hogy ők az eredeti táblás stratégiai változatot kívánják újra feldolgozni, és nem a Sid Meier-féle adaptációt továbbgondolni, újraépíteni.

Az érvelés annak ellenére jött be, hogy a végeredmény egyértelműen egy nem hivatalos Civilization-klón lett, amely működésében, mechanikájában pont ugyanolyan volt, mint a Meier-féle, pár rendkívül nagy különbséget leszámítva.

## MÁS UTAKON

Ilyen például az időkeret: a Call to Power is az emberiség hajnalán vágott neki a nagy kalandnak, de a Meier-féle változattól eltérően az ezredforduló itt nem a véget jelentette, a CTP-ben ugyanis egészen 3000-ig lehetett igazgatni a civilizáció sorsát, így a modern korszakot a Genetikus Korszak, majd a Gyémánt Korszak követte. Ahhoz persze, hogy ez működjön, kellett az űrben való terjeszkedés lehetősége. A CTP igazából nem is kettő, hanem három réteget használt: a hagyományos Föld felettit, a víz alattit – igen, tényleg lehetett a víz alatt is városokat építeni! –, és a nyersanyagot nem nyújtó, de új életteret adó űrt. Az új korszakkal persze temérdek új egység is jött, új ízt kölcsönözve a régi formulának.

**_A Call To Power csak két részt élt meg, és ma már csak kevesen emlékeznek rá, pedig voltak ám remek ötletei._**

A Call to Power nagy hangsúlyt fektetett a diplomácia továbbfejlesztésére is, sőt, olyan dolgokat tudott, melyeket még a legújabb Civilization-játékok sem: például meg lehetett határozni a hangvételt, így akár a szóbeli nyomásgyakorlással is el lehetett érni olyan dolgokat, amiket másképp csak erővel, vagy súlyos kenőpénzekkel. Utóbbiakat egészítette ki a játék két leggyűlöltebb eleme: az ügyvédek és a terrorizmus. A kettő gyakorlatilag összefüggött: az ügyvédek lényegében terroristaként funkcionáltak, akik a kémekhez hasonlóan beépültek az ellenséges városokba, és ott szó szerint megakasztották az ipar működését, bírósági machinációkkal állítva meg a komplett gazdaságot (!), a termelést, így lehetetlenítve el az opponenseket.

**ADATOK**

KIADÓ
**Activision**

FEJLESZTŐ
**Activision**

KIADÁS ÉVE
**1999**

PLATFORMOK
**Windows**

## KEVÉS A SIKERHEZ

Sajnos a remek ötleteket egy borzalmas mesterséges intelligencia és még egy annál is rosszabb kezelőfelület tette szinte teljesen élvezhetetlenné. A Call to Power fogadtatása ezért kifejezetten vegyes volt, 4-től 9 pontig mindent kapott, és az se segített rajta, hogy pont pár héttel előtte jelent meg az Alpha Centauri, a „hivatalos", Sid Meier-jegyezte új Civilization, amely új helyszínen, új időkeretben nyújtott jóval kiforrottabb és tartalmasabb élményt. A Call to Power ennek ellenére megélt egy második epizódot is – ám annak a nevében már nem lehetett benne a Civilization –, amely elődje minden hibáját javította ugyan, de ez kevés volt a már a kanyarban lévő, forradalmi újításokat hozó Civilization III ellen, így a CTP-sorozat gyakorlatilag nyomtalanul tűnt el, kizárólag a legelkötelezettebb Civilization-rajongók emlékezetében maradva meg.

**A katonai egységek stackelése is olyan funkció, amely mind a mai napig hiányzik a „fő" sorozatból.**

# JÁTÉKMENTŐÖV

## MENTOOV@PCGURU.HU

### MOUNT & BLADE WARBAND

➲ Szia, Tika!
Feltelepítettem a játékot, játszottam vele, és másnap mikor el akarom indítani, kiírja, hogy a program működése leállt. Újratelepítettem, akkor se indult. Mit csináljak? Üdv, ➲ BENCE

**A Dokumentumok\Mount&Blade Warband könyvtárban töröld az rgl_config.tx fájlt. Illetve még egy ötlet: a kezdőképernyőn a Configure, Video részben a Load texture on Demand elől vedd ki a pipát, és próbálj egy másik felbontást beállítani (ne felejtsd el leokézni a változtatást).**

### PROJECT SPARK

➲ Helló!
Problémám akadt a Windows Store-ból letöltött Project Sparkkal. Valahányszor el akarnám indítani, bezárja minden hibaüzenet nélkül, és kidob a kezdőképernyőre. Ha a sarokba viszem az egeret, oldalt látom, hogy ott van, de nem indul, hiába kattintok rá. Próbáltam más játékokat is, de mindegyik ezt csinálja. Az interneten megoldásnak írták a parancssort, de az sem működött. Windows 8.1-et használok, elvileg azt támogatja. Van erre a problémára valami megoldás?
Előre is köszönöm: ➲ FUUTON

**Kezdjük a legjobb tippemmel, ehhez mondjuk az kellene, hogy ATI videokártyád legyen. Szóval az óra melletti ikonok között keresd meg a Catalyst Control Centerét, aztán ezen jobb egérgomb, itt válaszd a videokártyád nevét, 3D beállítások, Teszelláció, és Kezelt alkalmazás kiválaszt.**
**Ha ez mégsem jött volna be... a windowsos felhasználónevedben (fióknév) nincs véletlenül ékezet? Mert az is okozhat ilyet. Esetleg meg kellene próbálni frissebb VGA driverrel, továbbá győződj meg arról, hogy a Windows Media Player telepítve van, és a szükséges frissítéseket is megkapta.**

### ASPHALT 8

➲ Üdv, Tika!
Van egy Win 8.1-es laptopom, és érdeklődnék, hogy lehet-e valahogy játszani a fent említett játékkal egy Logitech kormányszettel, ami USB-vel kapcsolódik a laptophoz! Előre is köszönet: ➲ F. DÁNIEL

**Látod, ezt nem tudom, de Xbox 360 kontrolleren elvileg megy, tehát a Logitech kormány sem elképzelhetetlen. A Logitech oldaláról a drivert mindenképp tedd fel, aztán próba...**

### KOTOR

➲ Helló!
Azt szeretném kérdezni, hogy a Star Wars KOTOR 1-et Win7-en hogyan kell működésre bírni? A kompatibilitási mód és az adminisztrátoros indítás sajnos nem működik.
Válaszotok előre is várom! ➲ GERGELY

**A steames verziónál a Játékokban a KOTOR-on jobb egérgomb, Tulajdonságok, és a steames Átfedés engedélyezése elől ki kell venni a pipát. Második lépés, navigálj el a játék könyvtárába (Program Files(x86) –> Steam -> steamapps –> common –> swkotor), és itt indítsd el az swconfig.exe-t. A Use Hardware Mouse elől pipa ki, a Disable Movies elé pedig pipa. És ennyi... Esetleg az első indításnál még ablakban, tehát nem full képernyőn kell beröffenteni.**

**Egyéb verziónál próbáld meg a http://tinyurl.com/lmtxth4 oldalról letölthető fix fájlt bedobni a játék könyvtárába (kicsomagolva persze, és az eredeti mss32.dll-t nem árt átnevezni, így lesz biztonsági másolat).**

### BATTLEFIELD 2

➲ Kedves Tika!
A BF2 multiplayere szinte mindig kidob ezzel az üzenettel:
PunkBuster Error
You have been disconnected by PunkBuster. The reason follows in english below.
PunkBuster Error Massage
PunkBuster kicked player ‚kovacs-hadnagy' (for 0 minutes)
...This pb Server Requires (a1393 c2.306) - Error loading pbag

**A http://tinyurl.com/pdef6 címről töltsd le a legfrissebb pbsetup verziót, csomagold ki, ha szükséges, majd indítsd el. Az Add a Game opcióra kattints rá, a listából válaszd ki a Battlefield 2-t, és jöhet a Check for Updates. Amennyiben a frissítés rendben lezajlik, vélhetően a játékbeli hibák is megszűnnek.**

### SIMS 3

➲ Helló PC Guru csapat!
Engem Martinnak hívnak. És lenne egy gyors kérdésem. Megvettem régebben a Sims 3 és a Háziállatok + Évszakok kiegészítőt. Feltelepítettem, eljátszottam vele. Na, nemrég megvettem a Sims 4-et, mostanában azzal játszok, de visszagondoltam, milyen is volt a többi epizód. Felraktam az egyet és a kettőt, aztán eljutottam odáig, hogy újra feltelepítsem a The Sims 3-t. És a CD-s telepítés közben valami fullbuild0.package baja van. Ekkor megpróbáltam letölteni. Tölti 50%-ig, de utána valamiért 0 kb-s sebességen vacakol, és nem csinál semmit.
Kérlek, segítsetek guruk, ti vagytok az utolsó reményem.Köszönöm a segítséget előre, ja és kimaradt a sosem változó mondat:
A GURU LEGYEN VELETEK!

**Először is a SIMS 3 lemez tartalmát másold át a merevlemezre, és onnan próbáld telepíteni. Ha ez nem sikerülne, akkor a következő szoftvereknek nézz utána a gépeden:**
**- Paragon NTFS**
**- Metakine DVD Remaster**
**- Roxio Creator**
**- CD/DVD emuláló szoftver pl. Alcohol 120%, Nero Image Drive, Clone CD vagy Daemon Tools**
**Amennyiben bármelyik megtalálható nálad, távolítsd el! Aztán kapcsold ki a vírusirtót, és próbáld meg az Originen megszakítás nélkül (se pause, se kilépés) letölteni a játékot.**

### DAYZ

➲ Sziasztok!
Az a kérdésem, hogy a Dayz-hez milyen videokártya kell? Előre is köszönöm!

**A minimum a GeForce 8800GT, illetve Radeonból a HD3830, Intelből pedig a HD4000. Ajánlottként a GeForce GTX560 és a Radeon HD7750 van feltüntetve, tehát inkább az utóbbiak az irányadók. Amúgy javaslom valamelyik videómegosztó oldalon (pl. YouTube) a Dayz kifejezést, valamint a videokártyád típusát zongorázd be a keresőbe, ugyanis többnyire dob ki olyan videót, ahol már valaki az adott kombinációt letesztelte, és abból elég világosan leszűrhető, hogy mire lehet elég a vasad.**

### BATTLEFIELD 3

➲ Helló!
A Battlefield 3-4-gyel van problémám. Amikor betölt akár a multi, akár a single, elkezdek forogni jobbra. Próbáltam javítani a játékot, volt egércsere, de semmi. Eddig nem volt ilyen, csak most, hogy beaktiváltam mindkettőhöz a prémiumot. Menni tudok, de zavar, hogy forgok, és nem lehet rendesen játszani, csak ha már szédülök.
A választ köszi, ➲ MÁTÉ

**Véletlenül nincs bedugva egy külső irányítóeszköz a gépedbe, teszem azt kormány vagy gamepad? Mert az szokott ilyen tüneteket produkálni, és általában, ha kihúzod, megszűnik a zavar.**

## TOTAL WAR: ROME II

➲ Helló!
Nem tudom jó helyre írok-e, de próba szerencse. Tibor vagyok, és azért írok, mert problémám van a Róma 2: Total Warral. Szóval játszottam vele, teljesen jól működött, majd egyik napról a másikra nem akar elindulni. A főcím bejön, aztán csak tölt és tölt, de nem történik semmi. Elindítom a feladatkezelőt, ott azt írja, hogy a Rome 2 nem válaszol. Újratelepítettem, lejött az új kiegészítő, de semmi javulás. Próbáltam újra, ugyanez történik, visszakérem a tálcát, ott a játék parancsikonjára bökve azt írja, hogy mutex error. Szóval az mi? És főleg mit lehetne vele kezdeni? A játék eredeti, Steamen minden más játékom fut rendesen, csak ez az egy nem. Ha tudsz segíteni, légyszi, tedd meg. Köszönöm előre is: ➲ TIBOR

**Egy olyan esetet találtam, ahol megnyugtatóan rendeződött a mutex erroros probléma, és ott a vírusirtó (Avast) kavart be. Javaslom, egy próbát tégy ebbe az irányba is, sőt én azért megnézném milyen segédprogramok kerültek fel a jó és a mutexes állapot között! Természetesen a sztenderd steames hibajavító procedúrákat is csináld végig:**
**- Zárd be a Steamet, aztán keresd meg a Steam telepítési könyvtárát, és a steam.exe-n és a steamapps mappán kívül törölj ki mindent (az összes mappát, fájlokat stb. nyugodtan törölheted, mert a már letöltött játékok a steamapps mappában vannak, azt pedig nem bántjuk), majd indítsd el rendszergazdaként a steam.exe-t, várd meg, míg a kliens és a beállítások frissülnek.**
**- A Steam kliensben a Játékoknál Rome 2-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és A játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót futtasd le.**

## SKYRIM

➲ Üdv!
A fentebb említetett játékkal van egy kis gubanc. Na szóval, ott tartok, hogy Delphin elküldött megkeresni Esbernt, az öreget, meg is találtam, beszélek is vele, de amikor ajtót kellene nyitnia, nem teszi, csak egy helyben áll. Apropó csórikámnak még szinkronhangja sincsen (továbbá fent van egy MorrorHUN-os magyarosítás és egy SkyUI mod is, ha ez számítana).
A választ előre is köszöntem, a lap szuper, csak így tovább! Hű olvasótok: ➲ MÁRK

**Több megoldás is létezik a hangra, úgyhogy ha az egyik nem működne, lépj tovább a másikra:**
**1. A Dokumentumok->My Games->Skyrim mappában Jegyzettömbbel nyisd meg Skyrim.ini fájlt, és a legaljára illeszd be a következő sort, majd mentsd el:**
**[Archive] sResourceArchiveList2=Skyrim - Voices.bsa, Skyrim - VoicesExtra.bsa**
**2. Létezik egy fix (http://adf.ly/WshVJ), amelyet kicsomagolás után a Skyrim főkönyvtárán belül a Data mappába kell bemásolni.**
**A fentiek egyikével valószínű, hogy lesz már hang, de ha az a fránya ajtó még mindig nem nyílik, akkor közvetlenül az ajtó előtt nyomj egy quicksave-quickloadot (gyorsmentés/visszatöltés). Persze erre sincs garancia, úgyhogy végső esetben a konzolba begépelt Setstage MQ202 160 paranccsal is nyitható az ajtó, a Setstage MQ202 170 pedig arra az esetre, ha nem kezdene el beszélni azután.**

## UPLAY

➲ Helló gurusok!

Egy éve olvasom az újságot, azóta vagyok a rabja a magazinnak. Láttam, hogy lehet hozzátok fordulni, ha baj van. Eddig nem is volt semmi problémám, ámde gondolt egyet az Uplay launcher, és nem akar frissíteni. Ezzel sajnos az is együtt jár, hogy a uplay-es játékokat csak offline tudom játszani. Ez az egész úgy egy hete kezdődött, amikor megvettem az Assassin's Creed Revelationst, és aktiválni akartam a kódot, de mivel nincs frissítés, játék sincs. Tehát ezzel a problémával fordulok most hozzátok. Amúgy csak így tovább, klassz az újság.

Üdvözlettel újonc olvasótok: ➲ NORBI

**Az egyik tippem az, hogy a mostani UPlay klienst a Vezérlőpult/Programok eltávolítása menüpont alatt le kellene dörgölni, és felpattintani egy újat a http://uplay.ubi.com oldalról – jobb felső sarok. Amennyiben valami nagyon egzotikus tűzfalat birtokolsz, a frissítés idejéig attól is megválnék.**
**Kettes számú tipp, szóval előfordulhat, hogy mostanában telepítettél valami warez játékot, történetesen egy ubisoftosat, amelyek előszeretettel kerülik meg a Uplayt. A C:\Windows\System32\drivers\etc nevű mappában van egy hosts fájl, ennek a tartalmát kellene törölni ilyen esetben. Ez ugye csak rendszergazdaként lehetséges, tehát a Jegyzettömbben készíts egy tök üres fájlt, és mentsd el hosts néven, de kiterjesztés nélkül, aztán másold át az iménti könyvtárba, hogy felülírja az eredetit („rendszergazdaként" kérdésre igen), és restart.**

## GTA SAN ANDREAS

➲ Kedves PC Guru!
A következő problémával fordulok hozzátok: a YouTube-on láttam egy videót, amiben egy jó kis grafikai tuning volt bemutatva. A letöltési link (mellékeltem) is meg volt adva, így hát letöltöttem. A probléma az, hogy ezen a téren laikus vagyok, tehát hogy is kell installálni a modot? Válaszotokat is előre is köszönöm.
Tudom, hogy régi verzió, de nekem ez tetszik :D.

**Ezzel a verzióval állítólag nem kell szöszölni, kibontod egyenesen a GTA SA telepítési könyvtárába (ez általában a Program Files(x86)\Rockstar Games\GTA San Andreas lesz), és hagyod, hogy felülírja a fájlokat.**

## FABLE

➲ Szia!
Az a gondom, hogy a kézitusa gyakorlat után menne tovább a sztori, de csak hang van, kép nincs. Mi lehet a baj?

**Gondolom, az átvezető videók nem jelennek meg, ez pedig szimpla codec probléma lesz. A játék a wmv formátumot használja, célszerű lenne tehát egy codecpakkot feldobni, vagy esetleg letölteni olyan videolejátszó programot, pl. a BS.Playert, amely tartalmazza (általában az első indításkor telepíti) az összes formátum lejátszásához szükséges dolgot.**

## VEGYES

➲ Kedves Tika!
Elsősorban az NQuakkel van gondom. A játékot a PC Guru DVD-ről raktam fel, mielőtt félreértés történne, hogy máshonnan szedtem le, és ezt nem azért mondom, merthogy az ott lévő játékok rosszak, csak megjegyzés. Na, a lényeg: a játék már az elején is furán viselkedett (minden egyes lövésnél kiírta, hogy no weapon, nem is tudtam lőni, random átváltott egy másik fegyverre...), de a tetőpont az volt, hogy mennék a 2. epizódba, de azt írja, hogy nem találja az első pályáját, és nem tudok mit kezdeni így. És még a Lemma: mikor indítanám, kidob valami hibát, hogy mit, azt nem tudom, de valami NET.Frameworkkel kapcsolatos. Na meg a BF1942 origines változatában, ha rámegyek a multiplayerre nincs semmi szeró, ennek van köze ahhoz, hogy a GameSpy leállt? A válaszodat előre is köszi: ➲ DÁVID

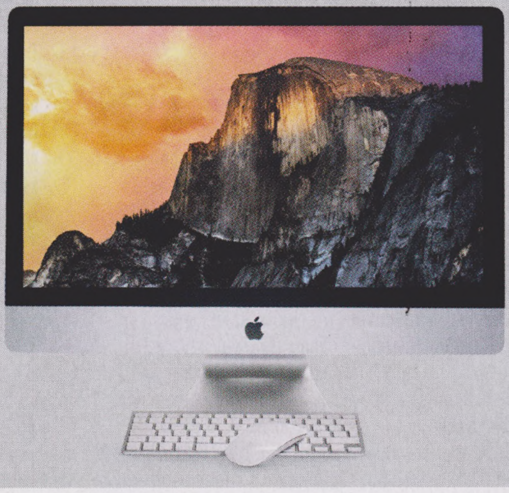
**A DVD-re kerülő ingyenes játékok (nem egyenlő a teljes játék melléklettel!) esetében mi is az internetről csemegézünk, tehát tulajdonképpen mindegy, hogy honnan szerezted be. A célunk csupán annyi ezekkel a játékokkal, hogy az érdeklődésedet felkeltsék, ha pedig megtetszik érdemes néhány hét/hónap múlva rákeresni a frissebb, újabb verziókra.**
**nQuake – Sajnos ez nálam is bugos volt elsőre, a menübe kilépve Single Player – New Game-t tapostam, és akkor megjavult.**
**Lemma – A readme.txt-jében ott a link a Net Frameworkhoz, ha azt letöltöd és telepíted, akkor menni fog a játék.**
**BF1942 - Valóban, a Gamespy leállásával a szerverek is eltűntek, viszont a megmaradt közösség felé több irányból is megtalálhatod az utat. Az egyik az Xfire telepítése, a másik pedig, hogy egy módosított exe fájl letöltésével láthatod a közösség által üzemeltetett játékszervereket. Utóbbihoz íme a link: http://tinyurl.com/ppq2fch.**

➲ Helló!
Amikor el szeretném indítani az Euro Truck 2 MP-t, akkor ezt írja ki: Unsupported game version detected! To play ETS2MP you need to have ETS2 1.12.1s (steam release)!, és nem tudom, mi lehet a hiba. A választ előre is köszi.

**Ugye csak eredeti játék jöhet szóba, és azt is mindenképp a Steamen aktiválni kell. Amennyiben ez megtörtént, akkor a Steam kliensben jobb egérgomb az ETS2-n, Tulajdonságok, Béták fül, és itt a lenyíló listában a temporary_1_12_01 - 1.12.1 opciót válaszd ki.**

# 5K-s kijelzőt kapott az új iMac

TERMÉK NEVE **IMAC RETINA 5K** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **849.900 FT-TÓL**



Manapság, amikor még a 4K is ritkaságnak számít, szokatlannak tűnhet egy eddigi szabványokat felrúgó 5K-s felbontású kijelzővel ellátott all-in PC gondolata. Az Apple azonban már többször a világ tudtára adta, hogy magasról tesz az elfogadott trendekre, így nem csoda, hogy a kaliforniai gyártó legújabb, általános felhasználásra szánt masinája is belenevet a 4K-s monitorok után ácsingózó PC-sek arcába. Az iMac Retina 5K nem viccel, hiszen 27 hüvelyken jeleníti meg azt a 14,7 millió pixelt, amit az 5120x2880-as natív felbontás jelent. Az Apple által használ IPS panel eredete lapzártánkig nem nyert megerősítést, de gyanús, hogy a Dell szeptember elején bemutatott, ugyanilyen specifikációkkal vonzóvá tett UltraSharp UP2715K monitorának kijelzője teszi látványossá az új iMacet is. És hogy mennyibe kerül az említett monitor? Cirka 2500 dollárba, éppen ezért meglepő, hogy az iMac komplett gépként fáj csupán 2499 amerikai zöldhasúba. Ezért az összegért persze csak az alapmodellt hozhatjuk el a boltból, igaz, már annak teljesítménye sem nevezhető karcsúnak. Az iMac Retina 5K Core i5-4690 és Core i7-4790K processzorral kapható, minimum 8 GB RAM-mal szerelik fel, a megjelenítésért pedig vagy az olcsóbb AMD Radeon R9 290X, vagy a bejelentéskor hivatalosan még nem is létező 295X felel – ez a két GPU egyébként már játékhoz is bőven elég kakaót biztosít. Már csak egyetlen költői kérdés maradt hátra: 27 hüvelyken van értelme az 5K-s felbontás megjelenítésének? Ezt mindenki maga döntse el.

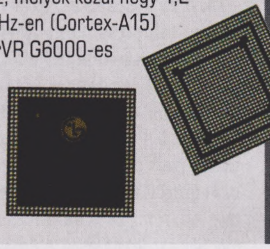
# Halkul a GTX 980

TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX 980 S.A.C** GYÁRTÓ **ELSA** MEGJELENÉS **2014 NOVEMBER** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Legalábbis akkor, ha az ELSA-féle modellbe ruházunk be, ami az eddigi kiadásokkal ellentétben azt ígéri, hogy csendben marad akkor is, amikor épp a legdurvább játékok szakítanak rajta. Az 1152/1253 MHz-es GPU-val és 4 GB-nyi, 7 GHz-es VRAM-mal ellátott VGA két ventilátora ráadásul könnyedén leszerelhető, így a tisztítása sem igényel különösebb előképzettséget. Sajnos a kártya megjelenéséről és áráról egyelőre nincsenek információink, bár az biztos, hogy ahogy egyik GTX 980 sem, úgy valószínűleg ez a VGA sem lesz olcsó.

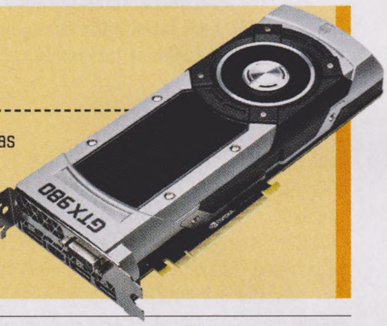
# Saját chipet készített az LG

Az LG bemutatta a Nuclun névre keresztelt rendszerchipet, mely a Távol-Keleten már kapható, LG G3 Screen nevű okostelefonban debütált. A 28 nm-en gyártott processzor az ARM Big.Little alapjaira épül, és nyolc magot tartalmaz, melyek közül négy 1,2 (Cortex-A7), négy pedig 1,5 GHz-en (Cortex-A15) üzemel, kiegészítve egy PowerVR G6000-es GPU-val. A chip érdekessége, hogy az operációs rendszer különbséget tud tenni a magok között, és azok teljesítményének megfelelő feladatokat oszt ki rájuk.



# 8 GB-os videokártyák? Miért ne?

TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX 980 / RADEON R9 290X** GYÁRTÓ **NVIDIA / AMD** MEGJELENÉS **2014 Q4** ÁR **NEM ISMERT**




Manapság még a 4 GB-nyi videomemória is túlzásnak mondható, hisz nagyon kevés játék igényel ennyi „helyet" a magas felbontásban tündöklő textúráinak. Egyik kivétel a Shadow of Mordor, ami egy 6 GB VRAM esetén aktiválható textúracsomaggal sikeresen izzasztja meg a csúcskártyák tulajdonosait is, igaz, ezt gyenge optimalizálással, nem pedig lenyűgöző grafikai színvonallal éri el. Nemsokára azonban a 6 GB is „kevésnek" fog tűnni, ugyanis mind az Nvidia, mind az AMD bejelentette az első 8 GB-os videokártyáit. A GeForce GTX 980 és a Radeon R9 290X extra memóriával felvértezett változatai még idén megjelennek, megvásárlásuk viszont még 4K-s rendszerek esetében sem biztos, hogy logikus lépés lesz.

# Fiatal mérnökök álmát váltotta valóra a Gigabyte

TERMÉK NEVE **RAPTOR FPS GAMING MOUSE** GYÁRTÓ **GIGABYTE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

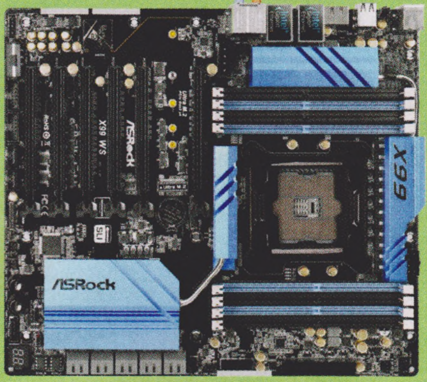
A 2013-ban indult Gigabyte Make It Real Mouse Design Competition nevű versenye bárki jelentkezhetett, hogy megtervezve álmai egerét, és lenyűgözze a Gigabyte zsűrijét. A beígért jutalom sem volt semmi: a győztes által készített egeret a gyártó sorozattermékké teszi! Így is lett, sőt már kapható is az első, Raptor névre keresztelt rágcsáló, melyet három ifjú mérnök, Hsieh Chen-Ta, Wu Tung és Liang Ai-Wei tervezett. A Gigabyte Raptor FPS Gaming Mouse neve elég árulkodó: egy elsősorban belsőnézetes, lövöldözős játékokhoz készített perifériáról van szó, ami a kék LED-ek, a piros sávok és a fekete alapszín hatására első látásra igen vad benyomást kelt. A maximum 4000 DPI-s (800/1600/3200/4000 DPI) optikai szenzor 20G-s gyorsulást is le tud követni, így érve el

a 6400-as másodpercenként feldolgozható képkockaszámot. Ami a méreteket illeti, a Raptor 118x71x38 mm-es dimenzióihoz 85 grammos alapsúly társul, melyet azonban megemelhetünk a mellékelt súlyok (3-3 db 1,8 és 5,3 grammos ólomgolyó), beillesztésével. Ehhez még vegyük hozzá az öt programozható gombot, a beléjük szerelt, tízmillió lenyomást is elviselő Omron mikrokapcsolókat, illetve a klasszikus görgőt, és már értjük, miért pont ez az egerentyű nyerte a Gigabyte versenyét. Érdekes újdonság továbbá az úgynevezett Sniper gomb, aminek lényege, hogy rákozelítéskor ideiglenesen csökkenti az érzékenységet, így növelve a pontosabb lövések arányát. Sajnos megjelenést és árat még nem tudunk, de reméljük, hozzánk is eljut a roppant ígéretes Raptor.

# Újabb brutális gamer-alaplap az ASRocktól

TERMÉK NEVE **X99 EXTREME11** GYÁRTÓ **ASROCK** MEGJELENÉS **2014. NOVEMBER** ÁR **450 EURÓ**

Az ASRock nem véletlenül az egyik legnépszerűbb gyártó, ha játékosoknak tervezett alaplapokról van szó: az X99 Extreme11 fantázianevű termék például mindenre képes, amire egy LGA2011-3 foglalatra épülő gamer-deszka csak képes lehet. Egy E-ATX méretű alaplapról van szó, amire nem kevesebb mint 18 db SATA-csatlakozót pakoltak a mérnökök. Ez azonban nem minden: közülük „csak" 10 db 6 Gbps-os SATA, a maradék 8 SAS 12 Gbps-os példány, amikhez még további két eSATA is tartozik, ha esetleg kifutnánk a csatlakozókból. PCI-E buszból is akad persze szép számmal: összesen ötöt kapunk, így a négy videokártyás rendszer kiépítése sem akadály, a szám szerint 8 db memóriafoglalat pedig összesen 128 GB-nyi 3200+-os DDR4 RAM-ot tud befogadni, quad channelben, persze. Kapunk továbbá 8-8 db USB 3.0-s és 2.0-s csatlakozót, egy beépített 7.1-es Purity Sound 2 hangvezérlőt, két Ethernet-csatlakozót, mindeme gyönyörűség meghajtásához pedig 12 fázisos tápcsatlakozó dukál. Az ASRock X99 Extreme11 tehát rászolgál a nevére. Ez egy valódi szörnyeteg, amelyet a legjobb alkotóelemekből épített fel a gyártó, így hát nem kell attól tartani, hogy az 1000 W-os táp egyszercsak elolvasztja a kondenzátorokat. Akik persze erre a hihetetlenül felszerelt alaplapra vágynak, jobb, ha mélyen a zsebükbe nyúlnak, ugyanis a cikk írásakor még nem kapható termék 450 dolláros alapárról indul majd az Egyesült Államokban, ami nálunk jó eséllyel euróban értendő, szóval csak a legelvetemültebbeknek érdemes figyelniük a boltok polcait.



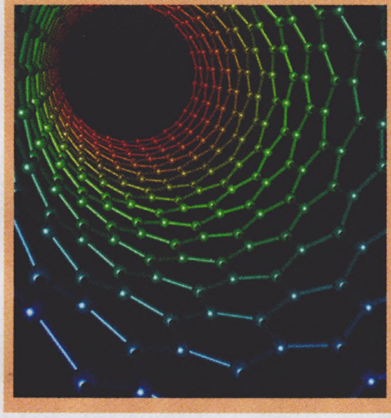

# Minden élt kisimított az új DSR

A 98. oldalon található GeForce GTX 980 tesztben már érintjük, de érdemes külön kiemelni, hogy az Nvidia a 344.48-as illesztőprogrammal elérhetővé tette az új generációs videokártya-család egyik legdurvább extra funkcióját a korábbi GeForce-ok tulajdonosai számára is. Természetesen a Dynamic Super Resolution nevű eljárásról van szó, ami egy nagyon magas felbontásban renderelt képet skáláz le a játékban ténylegesen használt natív pixelszámig. Az eredmény egy minden korábbinál tökéletesebb élsimítás, ami persze sok erőforrást igényel. Az új driverek feltelepítését követően a GeForce 400, 500, 600, 700, 900-as szériák esetében válik elérhetővé a DSR, lehet tehát nézegetni a minden bizonnyal csodaszép állóképeket.

# Szívesen füvezne az Nvidia

Az Nvidia mérnökei megunták a sok béna növényzeteffektet, és saját eljárás fejlesztésébe kezdtek – furcsamód pont akkor, amikor az AMD is sikereket ért el a területen. A Turf névre keresztelt technológia lényege, hogy a GPU minden fontos információt kiszámol, így processzoridő nélkül is képes életszerűen viselkedő fűszálakat megjeleníteni, amik lehetnek manuálisan elhelyezett modellek, vagy procedurálisan generáltak is. Ráadásul a LOD-nak hála a messziről csupán három poligonból álló fűszálak közelebbről már száz háromszögből is állhatnak, így csökkentve a teljesítményigényt, és elérve, hogy már egy közepes VGA is elbírjon a Turffel. A szóban forgó megoldás egyelőre DirectX 11-függő, de tuti lesz DX12-re is a jövőben.

# Új generációs akkumulátorok, nanocsövekből



Lassan töltődik, keveset bír, és hamar tönkremegy, mi az? Hát persze, hogy a korunk minden hordozható eszközében megtalálható lítiumion-akkumulátor! Ez a technológia a '70-es évek óta létezik, és bár nagyon sokat finomodott az elmúlt negyven év során, sajnos elérte azt a határt, ahol a mérnököknek már mindenféle trükkökkel kell feljavítaniuk a mobileszközök fogyasztását – kiváló példa erre korunk népszerű okostelefonjainak fekete-fehér módja. Az igazi gyógyír a nanotechnológia lehet, eddig azonban az összes kísérlet csak a felszínt karcolgatta, elég csak a csodaanyagként is emlegetett grafén akkumulátorokra gondolni. A szingapúri Nagyang Műszaki Egyetem kutatói azonban most meglepő áttörést értek el: titán-dioxid nanocsöveket tartalmazó gélre cserélték a máskor anódként alkalmazott grafitot, így az akkumulátorok tartósságát szinte végtelenre emelték. A legyártott prototípus tízezer töltési ciklust képes elviselni, mindezt úgy, hogy az új technológia nagyobb méretű cellák alkalmazását is lehetővé teszi, azaz egy ugyanakkora akkumulátor sokkal tovább bírhatja a strapát. És a legjobb hír még csak most jön: a nanocsöves eljárás a titán előállítási árai ellenére is viszonylag olcsónak mondható, és mivel a bevezetéséhez nem kell minden berendezést lecserélni, a gyártósorok már 2016-ban ontHatják magukból a nanocsöves szuperaksikat. A kutatást vezető Csen Saodong szerint két év múlva kaphatók lesznek a nanoakkumulátorok, szóval a kettővel későbbi iPhone akár már két napig is bírhatja a nyomkodást.

# Rekorder lett az MSI

Az MSI X99S XPOWER AC alaplap volt az első a világon, amivel sikerült áttörni az eddigi 3DMark Fire Strike rekordot: az 8 pack és Pepinorang nevű modderekhez fűződő pontszám 40.052 lett, mindezt pedig egy Intel Core i7 5960X processzorral és 4 db MSI GTX 980 GAMING 4G VGA-val sikerült elérni. A srácok a 3DMark Vantage alatt 109.069 pontot, a 4DMark 11 alatt pedig 44.538 pontot szereztek. Gratulálunk!

## A Microsoft és a tízes számrendszer

# Windows 10 próbakör

[ÍRTA **CHOCHO**] A Windows 10 mondhatni a semmiből robbant elő, hogy átvegye a trónt a még uralkodó Windows 7-től. Mivel a 8-as széria nem igazán nyerte el a felhasználók tetszését, a Microsoft az új operációs rendszerrel próbál bocsánatot kérni az okozott károkért. Bizony, még Start menüt is kapunk!

A Windows 10 bejelentése nem azért érte váratlanul az informatikai világot, mert nem tudtuk, hogy a Microsoft már dolgozik a 8.1-es változat utódlásán – hiszen ez több mint egy éve kész tényként forgott a világhálón –, hanem mert az MS egyből átlépte a Windows 9-et, és a '98 megjelenése óta először ugrott fejest a kétjegyű számok jól ismert halmazába.

A furcsa elnevezésnek több oka is lehet: egy magát Microsoft-fejlesztőként definiáló Reddit-fórumozó szerint nagyon sok harmadik féltől származó program azonosítja be az operációs rendszert a verzió számozása alapján, és ha az 9-cel kezdődik (tehát a 9x család tagja), az adott alkalmazás nem indul el; mások szerint az MS így akar minél távolabb esni a nem túl jó hírű Windows 8-tól; megint mások úgy vélik, a 10-es számnak az alkalmazott üzletmodellt illetően jut szimbolikus szerep, de valódi, hivatalos válasz egyelőre nincs. Ami viszont van, az egy letölthető Technical Preview, azaz megjelenés előtti próbaváltozat, melyet természetesen mi is kipróbáltunk. A jelenleg Build 9860-as szám alatt futó Windows 10 alfa bárki számára ingyenesen hozzáférhető, elég ellátogatni a windows.microsoft.com/hu-hu/windows/preview oldalra, és kattintani egyet az „Első lépések" gombra – figyelem, bár a weblap magyarul is tud, maga a Windows 10 még csak angol nyelven érhető el!

### VISSZATÉRT! VISSZATÉRT!

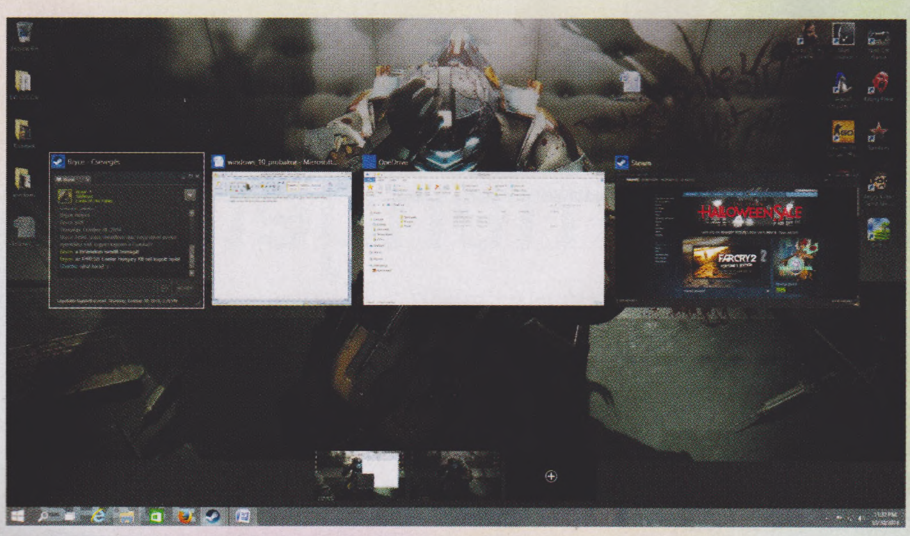
A Windows 10 egyik legnagyobb húzása a Start menü újbóli feltűnése, aminek mindenki roppantmód örül, hisz a 8-as széria élőcsempés helyettesítési módszere finoman szólva sem sikerült hibátlanra. Az új operációs rendszerben már nincsenek csempék – azazhogy nem abban a formában, ahogy legutóbb a 8.1-ben láttuk őket. A korábban betöltődő, dinamikus felületet ismét az asztal váltja fel (persze vissza lehet kapcsolni a csempéket, ha esetleg érintőképernyős notebookot használunk), a csempék közül a legfontosabbak pedig a Start menübe költöztek, beleértve az Áruházat (Store), a lomtárat és a beépített Skype-ot. Szintén a Startban találjuk a Video alkalmazást, ami az Xbox Video nevű applikáció PC-s megfelelője, illetve zenei testvérét, a Musicot, és itt kapott helyet a Mail nevű app is, ami természetesen az e-mailek letöltéséért felel. Utóbbi fejlődött a 8.1 óta: nem kell bíbelődnünk a levelezőszerver adatainak megadásával, elég csak rákattintanunk a felkínált lehetőségekre (ezek a létező legnépszerűbb e-mailrendszerek közül kerülnek ki), belépni, és már szinkronizál is a Windows 10, hogy innentől egy automatikusan frissülő, mondhatni láthatatlan alkalmazás feleljen a levelezésünkért.

**A WINDOWS 10 TECHNICAL PREVIEW MÉG CSAK PUBLIKUS ALFAVÁLTOZAT, MÉGIS KÉPES VOLT ELSŐDLEGES OPERÁCIÓS RENDSZERKÉNT ÜZEMELNI.**

Jó lesz egyébként ízlelgetni az alkalmazás szót, ugyanis a Windows 10 világában már minden programot így hívnak. Bár lehetőségünk van csak simán letölteni őket a böngészőből, érdemes az Áruházban is körülnézni, ahol ingyenes és fizetős PC-s programok várják, hogy felfedezzük őket. A folyamat itt is automatizált és roppant kényelmes, igaz, maga a bolt még mindig kevésbé felhasználóbarát, mint a konkurens Google Play vagy AppStore; a saját alkalmazások frissítése és megtekintése például érthetetlen módon a jól eldugott, bal felső sarokból elővarázsolható Settings menün át érhető el. Hasonlóan bajos még a PC Settings gomb is, ami a 8 és a 8.1 óta semmit sem javult: most is hosszú ideig tölti be az alapvető beállításokat, és még mindig képtelen helyettesíteni a Vezérlőpultot (szerencsére utóbbi is visszaállítható a Windows 7-ben látott módon). Persze a végleges változatig még ez is módosulhat. Maga a Start menü egyébként bővíthető bármilyen alkalmazással vagy fájllal, csak „be kell azokat húzni" a menübe, pontosan úgy, ahogy régen az élőcsempék esetében láttuk. Sőt, a Startba applikált ikonok is szabadon mozgathatók, így emelve kicsit a testre szabási lehetőségeken.

### Miért gyűlöltük a Windows 8-at?

A Windows 8 sajnos a bejelentésétől kezdve el volt átkozva, a Microsoft ugyanis rossz irányvonalat szabott a fejlesztésnek, amit megfejelt egy jó adag kommunikációs bénázással is. 2012-ben ugyanis még szentül hitte a világ, hogy a táblagépek a modern notebookok helyébe lépnek, és a felhasználók az Android és az iOS korlátozott lehetőségei miatt nyitottak lesznek egy összetett operációs rendszerre, olyanra, mint a Windows 8, illetve az ARM-re írt testvérkéje, a Windows RT. A kezelőfelületet az MS mérnökei eme predikciónak megfelelően érintőkijelzőre tervezték, száműzve a Start menüt, azt a funkciót, amit húsz éve ismer és szeret a nép. Aztán jött a pofára esés: az érintőkijelzős eszközök maradtak a kaptafánál, a Microsoft pedig egy olyan termékkel állt elő, amit nem volt kényelmes használni.



A Task View névre hallgató, többszörös asztal a linuxos és maces felhasználóknak már ismerős lehet, Windowsban azonban eddig még nem volt szerencsénk hozzá. Sebaj, ami késik, nem múlik, és örülhetünk, hisz hasznos funkcióról van szó.

### KERESSÜK A CHROME-OT!

A Windows 10 másik nagy újdonsága az összefésült keresés, ami azt jelenti, hogy a begépelt kifejezésekre nemcsak a gépen, hanem az interneten, egészen pontosan a Bingen keresztül is szűr a rendszer. Mielőtt elkapná az olvasót a röhögőgörcs, érdemes tudni, hogy bár a Google a leggyakrabban használt keresőmotor, a különböző keresőoptimalizációs eljárások miatt nem biztos, hogy a legmegbízhatóbb is. A beépített Bing használata a teszt alatt egyáltalán nem volt kényelmetlen vagy furcsa, sőt, idővel megszokottá vált, hogy egy videó vagy cikk kikeresésére nem a böngészőt, hanem a tálcán található kis nagyítóikont használtuk. Ráadásul a Search applikáció bármilyen böngészővel képes együttműködni, nem kell attól tartani tehát, hogy a Microsoft szoftvermérnökei ránk erőszakolják az Internet Explorer még mindig viszonylag egyszerű felületét. Egy bibi van mindössze: a Windows 10 egyelőre nem ismeri a magyar internetrégiót, szóval anyanyelvi keresésekre alkalmatlan az alfa állapotú Search. Ez persze csak a hazai felhasználókat zavarhatja, és amikor megjelenik a befejezett operációs rendszer, elméletileg egy okos, lokalizált, kedvelt funkció lesz az összemosott keresés.

Akárcsak a Task View névre keresztelt többszörös asztalnézet, mely szintén a tálcáról érhető el, és ami lehetővé teszi, hogy jobban menedzseljük a megnyitott programokat. Ennek lényege, hogy amikor már tele van az asztal mindenféle alkalmazással és fájllal, megtehetjük, hogy nyitunk egy újabb asztalt, amit ismét telepakolunk, és oda-vissza váltogatunk között. Ezt ráadásul akárhány asztallal eljátszhatjuk, új dimenzióba emelve a Win+Tab gombkombinációval aktiválható, Linuxon és Macen egyébként már régóta létező beállítás lehetőségeit. S bár egyelőre vannak korlátai (például teljes képernyős alkalmazások esetén hajlamos „elfeledkezni" magáról), az már most nyilvánvaló, hogy a Task View később legalább olyan jól jöhet, mint a fentebb tárgyalt Search.

És ezzel el is érkeztünk az újdonságok végére. Oké, természetesen vannak még kisebb-nagyobb változások, mint a könnyen kezelhető, teljesen átalakítható asztali toolbar-rendszer, vagy a minden korábbinál mélyebben gyökerező OneDrive, illetve a Windows Phone-ból átemelt, jelentősen továbbfejlesztett, minden személyes információt egyetlen hasznos adatlapra gyűjtő People menüpontot is érdemes megemlíteni. Ezek viszont inkább csak fűszerek az MS vegykonyhájából, amik a felhasználói élményt növelve igyekeznek vonzóvá tenni a Windows 10-et az eddig nem Microsoft-féle OS-eket használó felhasználók számára.

### KIPRÓBÁLJAM?

Maga a Build 9860 alfa állapota ellenére is roppant stabilnak bizonyult a teszt során. Pedig mi bizony mindent bevetettünk, hogy kiakaszszuk szerencsétlen operációs rendszerünket: már meglévő OS-re telepítettük fel, korábban a regisztrációs adatbázisba már bekerült alkalmazásokat futtattunk rajta, külsős illesztőprogramokkal sokkoltuk, és éjt nappallá téve nyúztuk a magazin leadási hajrája alatt – többek között a Windows 10 Technical Preview-n futott a Lords of the Fallen is (ráadásul azon nem is omlott össze!), és ez a cikk is a tárgyául szolgáló oprendszer dedikált terméke. Az installálás nagyon gyors és egyszerű, igazából csak el kell indítani a folyamatot, a többit pedig az automatizált telepítő oldja meg. Az összes Windows 8.1-es driver kompatibilis a Windows 10-zel, hisz a kernelek között nem sok különbséget találni, és bár hihetetlennek hangzik, elsődleges oprendszerként használva sem omlott össze a Technical Preview, egyetlen alkalommal sem. Ez persze nem jelenti azt, hogy bátran ajánljuk otthoni vagy irodai használatra, hisz ilyen messze még a Microsoft sem ment. A szoftveróriás szerint ez egy demó, egy előzetes kedvcsináló, amit számtalan új funkció fog követni a 2015-ben debütáló, teljes verziós Windows 10-ben. Éppen ezért mi is maximum azt tudjuk javasolni, hogy másodlagos oprendszerként próbáljátok ki.

Messzemenő következtetéseket nem szívesen vonunk le, az azonban már most, cirka egy évvel a jövő őszre datált premier előtt is biztos, hogy Windows ennyire jó benyomást a 7 óta nem tett ránk. Már csak azt lenne jó tudni, hogy milyen üzletmodellt választ a Microsoft a terjesztésre. Azt beszélik ugyanis, hogy a Windows 10 ingyenes lesz a 8.1 tulajdonosai számára, és ha ez igaz, akkor szinte biztos, hogy a következő esztendő az MS OS-családjának régóta legszebb éve lesz.

## Gigabyte GeForce GTX 980 G1 Gaming

# A csúcsteljesítményen túl

[ÍRTA **MR. TORGUE**] **Az Nvidia még az ünnepi szezon előtt robbantotta az új szériáját, úgyhogy aki hat éve vár a VGA-cserével, most megnyugodhat: újfent 9-essel kezdődik a számozás, lehet cserélni a 9800GTX-et egy GTX 980-ra. Érdemes is, mert nagyot fordult a világ hat év alatt. Akkoriban még 128 shader elég volt ahhoz, hogy csúcskártyának nevezzünk valamit, manapság pedig már ott tartunk, hogy ez a mennyiség már egy integrált megoldásban is kínosan alacsonynak számít. Hiába, változnak az idők.**

Az új GeForce-család már teljes egészében a Maxwell architektúrára épül (lásd a részleteket taglaló keretes írásunkat!), sőt, igazából már abból is egy továbbfejlesztett változatra. Az Nvidia egyelőre elég szűkszavú a technológiával kapcsolatban, így nem ismerünk minden apró változást, lehetnek még rejtett tartalékok a chipek mélyén. A DirectX 12 támogatás mondjuk, biztosnak tűnik, de azt nem tudjuk, hogy a Microsoft legújabb API-jének teljes repertoárjából mit támogat majd a kártya. A jelenlegi DX11 funkciók esetében – a GPU-Z szerint – maradtunk a 11.0-s szinten, tehát a Radeonok még mindig előrébb járnak. Egyelőre persze egy ujjunk is sok ahhoz, hogy megszámoljuk, hány komoly játék támogatja akár a DX11.2-t, szóval egyelőre mindegy, hogy a frissített változatok kihasználhatók-e egy VGA-val, vagy sem.

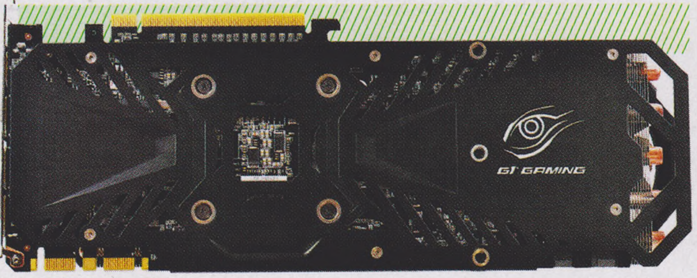
### TANULJUNK ÚJ SZAVAKAT!

Az Nvidiánál szinte tradíció, hogy mindig egy-két csúcskártyával indítanak el egy új VGA-családot, és most sincs ez másként: a cikk alapját adó GTX 980-as mellett egy némi karcsúsításon átesett testvér, a GTX 970 is bemutatkozott, amely ára miatt elég jó vételnek ígérkezik (lásd az Álom PC rovatot!). A mellékelt táblázatra tekintve ti is láthatjátok, hogy, bár a shadereket felemlegettem a cikk elején, a számuk önmagában még nem határozza meg egy kártya teljesítményét. A GTX 980-as például jóval kevesebb shaderrel rendelkezik, mint a GTX 780 Ti, mégis, a cég szerint simán hozza a korábbi király szintjét, mindezt úgy, hogy még a felhasznált memória sávszélessége is jóval alacsonyabb, és a fogyasztása is egész emberi. Első olvasatra kicsit hihetetlennek tűnik ez az egész, ezért mi is nagyon kíváncsiak voltunk, mit mutatnak majd a tesztjeink.

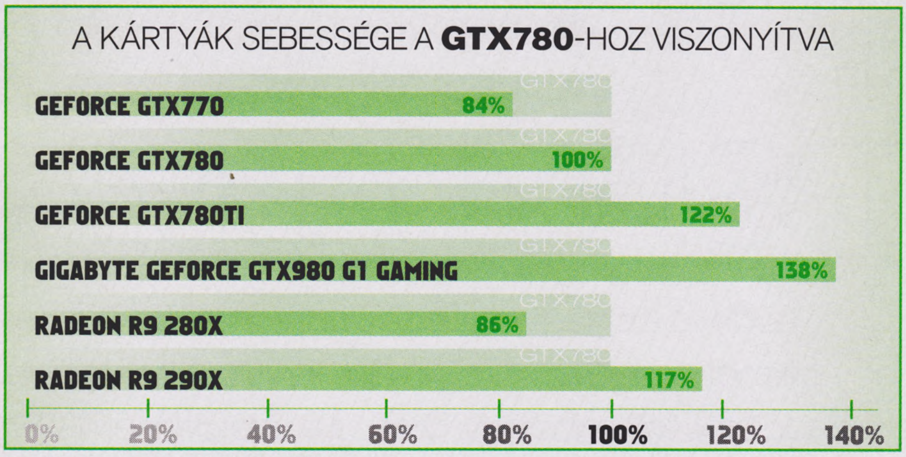
Mielőtt azonban nekiesnénk a játékoknak, érdemes megemlíteni, hogy a „tudás" is nőtt. Az új varázsszavak: Voxel Global Illumination, Dynamic Super Resolution, Multi-Frame Sampled AA. Az elsőt a legnehezebb röviden elmagyarázni, de nagyjából arról van szó, hogy az új kártyák hardveresen támogatnak egy olyan megoldást, amivel viszonylag gyorsan lehet kiszámolni a fényvisszaverődéseket. Talán egyszer eljön a nap, amikor minden játékban szikrázó, felületről felületre „pattanó" dinamikus fényeket látunk majd, sajnos tény azonban, hogy a nirvánára még várni kell. A Dynamic Super Resolution már könnyebb falat, hisz nem más, mint a Super

### MI AZ A MAXWELL ARCHITEKTÚRA?

Az Nvidia a GTX 750-nel mutatta be az új architektúráját, ami nem más, mint a Kepler (GTX 600-as és 700-as széria, kivéve a 750-et persze) hatékonyságra kigyúrt változatának mondható. A táblákba szánt Tegra K1 (ez van a SHIELD tabletben is) fejlesztése közben az Nvidia nagyon sokat tanult arról, hogyan lehet leszorítani a fogyasztást. Az ott szerzett tudását kamatoztatta a mérnökcsapat, amikor áttervezte a Kepler architektúrát. Okosabb vezérlés, jó színtömörítés és nagyobb gyorsítótárak jellemzik a Maxwell chipeket, aminek hála shaderenként nagyobb teljesítmény érhető el, még alacsonyabb memória-sávszélesség mellett is. Röviden tehát azért jó a Maxwell, mert tovább gyorsult, miközben jelentősen csökkent a fogyasztása. Green Peace-es gamereknek kötelező választás.




| | GEFORCE GTX770 | GEFORCE GTX780 | GEFORCE GTX780TI | GEFORCE GTX970 | GEFORCE GTX980 | RADEON R9 280X | RADEON R9 290X |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Órajel (alap/boost) | 1046/1085MHz | 863/900MHz | 875/928MHz | 1050/1178MHz | 1126/1216MHz | 850/1000MHz | -/1000MHz |
| Shaderek száma | 1536 | 2304 | 2880 | 1664 | 2048 | 2048 | 2816 |
| Textúrázók száma | 128 | 192 | 240 | 104 | 128 | 128 | 176 |
| ROP egységek | 32 | 48 | 48 | 64 | 64 | 32 | 64 |
| Memória effektív órajele | 7000MHz | 6000MHz | 7000MHz | 7000MHz | 7000MHz | 6000MHz | 5000MHz |
| Memóriabusz szélessége | 256 bit | 384 bit | 384 bit | 256 bit | 256 bit | 384 bit | 512 bit |
| Memória mérete | 2GB | 3GB | 3GB | 4GB | 4GB | 3GB | 4GB |
| Memória sávszélesség | 224GB/s | 288GB/s | 336GB/s | 224GB/s | 224GB/s | 288GB/s | 320GB/s |
| TDP | 230W | 250W | 250W | 145W | 165W | 250W | 275W |




Sampling átnevezve, és immár az illesztőprogramból támogatva. Magyarul megmondhatjuk a kártyának, hogy egy játékot a megadottnál nagyobb (pl. négyszeres) felbontáson rendereljen le, majd a kapott képet skálázza vissza eredeti méretre. Ez a legszebb élsimítási eljárás, csak ugye borzasztó erőforrás-igényes – vannak viszont régebbi játékok, amik amúgy sem igényelnek túl sok kraftot, és azoknál ez biza nagyon jól jöhet. Ráadásul a legfrissebb driver óta a régebbi Nvidia kártyák is megkapták ezt az opciót, úgyhogy a GeForce-tulajdonosoknak érdemes ellenőrizniük, hogy felbukkant-e a 3D-s beállítások között a DSR.

Már csak az Multi-Frame Sampled AA bemutatása maradt hátra, ami hasonló, mint a hagyományos 4xMSAA, csak épp a mérnökök eszközöltek egy aprócska „csalást": az MFSAA képkockánként csupán két darab szubpixelt használ ugyan, de mindig „elővészi" az előző képkockánál kiszámolt szubpixel-párost is, így végül összesen négy szubpixellel dolgozik. Elvileg ez négyszeres élsimítást jelent a kétszeres eljárás sebességén, és igazán sasszeműnek kell lenni, hogy észrevegyük a különbségeket a valódi 4xMSAA és az MFSAA között. Vannak továbbá olyan apróságok, mint a 4K-s videók rögzítése Shadowplay-jel, az 5K-s kijelzők támogatása, vagy a HDMI 2.0-s csatlakozó, de ezek szinte a kötelező előrelépések, és utóbbihoz még tévé sem nagyon kapható. Ami viszont fontos, hogy mindegyik új GTX 4 GB memóriával érkezik. Mióta kijött a legfrissebb konzolgeneráció (mármint a PlayStation 4 és az Xbox One), egyre inkább elszállnak a RAM-követelmények a játékokban, úgyhogy a megemelt mennyiség biztos nem fog ártani az elkövetkezendő két év során.

## TUNING TERÉN SEM UTOLSÓ

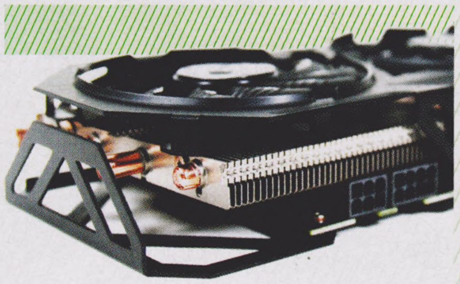
Bár gyárilag sem kell szégyenkeznie az órajelei miatt a Gigabyte GTX980 G1 Gamingnek, azért mi kipróbáltuk, mit tudunk még kifacsarni belőle. Némi próbálkozás után 172 MHz-et sikerült húznunk a magon, aminek az alap órajele így 1,4 GHz lett, de a Boost miatt 1500 MHz körül pörgött a tesztidő nagy részében. A memóriát sem kíméltük, 7000-ről egészen 8200 MHz-ig sikerült jutnunk, ami nagyon szép eredmény! A tuning hatására a 3DMarkban elért GPU pontszámunk 6419-ről 7406-ra nőtt.

### HARAPNAK A GIGÁK?

Most pedig lássuk a Gigabyte vadállatát! Merthogy a Gigabyte GeForce GTX 980 G1 Gaming bizony valódi bestia: hiába energiatakarékos az új csúcskártya, a tajvaniak nem spóroltak semmin. A jó minőségű nyomtatott áramköri lap és a hasonlóan igényes gyártású kondenzátorok ebben a kategóriában már szinte alapvetésnek mondhatók, a Gigabyte pedig ezek fölé a gyártó legbrutálisabb hűtőjét, a WindForce 3X 600W-t is rápakolta. A 600W azt jelenti, hogy papíron ez a háromventilátoros monstrum közel négy GTX 980-ast is le tudna hűteni, így szinte biztosak lehetünk benne, hogy nem ezen fog múlni egy esetleges tuning sikere. Apropó, ha már a túlhajtásnál tartunk, a G1 Gaming gyárilag is fel van húzva kicsit. A referenciakártyák 1126/1216 MHz-en ketyegnek (alap/boost órajel), míg a Gigabyte üdvöskéje már alapból 1228/1329-en jár.

Használat közben nem túl meglepő módon azt tapasztaltuk, hogy a WindForce 3X 600W-os hűtő nagyon jól teszi a dolgát. Az új GeForce-ok akkor kezdenék el levenni az órajelüket, ha elérik a 80 Celsius-fokos hőmérsékletet, a Gigabyte kártyájával azonban ennek a hőhatárnak még a közelében sem jártunk soha, maximális NYÁK-izzasztás alatt is csupán alulról nyaldostuk a 70 fokot. Cserébe viszont muszáj megjegyeznünk, hogy közel sem ez a leghalkabb csúcskártya, amivel találkoztunk. Terhelés alatt a Gigabyte

**A GIGABYTE-NAK AZ NVIDIA AMÚGY BRUTÁLISAN ERŐS CSÚCSKÁRTYÁJA NEM VOLT ELÉG GYORS, ÍGY A GYÁRTÓ MÉG TOVÁBB HÚZTA A VGA TELJESÍTMÉNYÉT.**

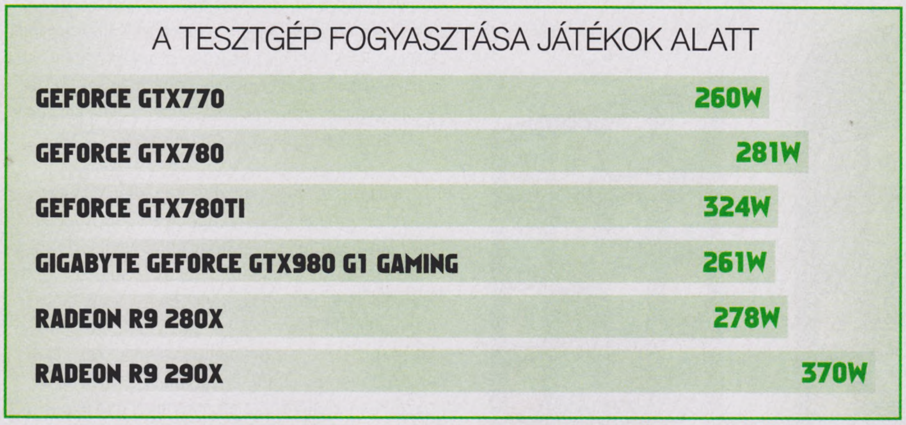


G1-nek teljesen jó hangja van, üresjáratban viszont valamivel hangosabb, mint a GTX 980-as és 970-es referenciakártyák. Hiába pörögnek lassan, a három ventilátor az bizony három ventilátor – elkerülhető lenne a felesleges zaj, ha a kártya pihenés alatt leállítana ezek közül kettőt, de ez a gyári illesztőprogram esetében egyelőre nincs így. Apró figyelmesség ugyanakkor a Gigabyte részéről, hogy két DVI kimenetet pakolt a kártyára, míg az új generációban sokan beérik eggyel is. Ez azért fontos, mert sok monitoron nincs DisplayPort, amiből persze akad dögivel a mai kártyákon. Hogy mire a sok DP? A segítségükkel lehet akár hárommonitoros G-Sync rendszert is építeni. Az lehet a valódi paradicsom a gamereknek, igaz, nem árt lottózni hozzá (és persze több milliárdos fődíjat nyerni).

### AZ ERŐFÖLÉNY ÁRA

Na, de elég a szócséplésből, jöjjön a lényeg! A tesztkártyákat kereken 10 játékban próbáltuk ki, de mivel ennyi diagram, vagy egy óriás táblázat nem fért már be a cikkbe (sírjátok ki nekem Chochónál, hogy legközelebb három oldalt kapjak!), ezért összefoglaltuk a lényeget egy képen. Jöhetne most a dobpergés vagy egy hatásvadász kivárás, de fogadjunk, hogy az első dolgotok volt megnézni az eredményt, úgyhogy elárulom, amit már úgyis tudtok: ez a kártya tényleg baromi gyors. Nem győzi le sokkal a GTX 780 Titaniumot, van azonban egy olyan érzésünk, hogy ez nem véletlen, mert lehet, hogy előbb-utóbb kapunk egy GTX 980 Titaniumot is.

Addig is viszont a GTX 980 tiszteletet parancsoló sebességgel vezetheti a piacot, mindezt viszonylag alacsony fogyasztással megspékelve. Felső kategóriás kártyára vágyók mindenképpen gondolják meg a vásárlást – az egyetlen konkurenciája a TITAN BLACK lehet, barátságos, 300 ezer forintos ár környékén, 6 GB memóriával. Azoknak pedig, akik nem akarnak 180 ezret költeni egy csúcskártyára, van egy jó hírünk: a GTX 970 kezdeti árazása elég agresszív lett. 105 ezer forint az ajánlott fogyasztói ára, miközben csak bő 20 százalékkal lassabb, mint a bemutatott nagytestvére; aki hosszú távra tervez, annak nagyon jó alternatíva lehet. Az ősöknek is meg lehet mondani odahaza, hogy ez a kártya már annyira gyors, hogy hamarabb lehet vele végezni a játékokkal, ergo kevesebbet ültök majd a gép előtt. Úgyis mindig ezt akarják, vagy nem?




Eszköz: **videokártya**
Info: **hu.gigabyte.com**
Ár: **kb. 180.000 Ft**

**PC GURU INDEX**
**8.5**
NEM AJÁNLJUK
**MEGFONTOLANDÓ**
JÓ VÉTEL

## Apple iPhone 6 Plus

# EGY TEPSINYI ALMA

[ÍRTA **MIGUEL**] Az iPhone 6 Plust nagyon könnyű és nagyon nehéz értékelni. Egyrészt könnyű, mert (az árcédulát egy pillanatra letakarva) egy műalkotás. Másrészt, ha elvesszük a kezünket az árcédulától, tök mindegy, mit tud a telefon, nem veszünk ilyet. Pedig egyáltalán nem lenne rossz, főleg játszani!

Szóval iPhone 6 Plus. Az Apple első phabletje, vagyis phone-ja és tabletje, ami akkora, hogy már nem is tok kell neki, hanem egyenesen táska. Amiről a Guruban nem azért írunk cikket, mert úgy sejtjük, hogy tömegével veszik majd az olvasóink a készüléket, hanem mert pont ugyanolyan izgalmas letesztelni, mint bármilyen más, értelmetlenül drága hardvert, amit szoktunk. Az emberek nagy része több tízezres hűtőbordát se vesz, pláne sokszázezres gamer-laptopot, és hát vezettünk már a tesztlaborban áramot olyan videokártyába, ami nagyjából annyiba került, mint egy 6 Plus, szóval vegyünk egy nagy levegőt, és nézzük meg, mit tud ez a telefon!

**AZ IPHONE 6 PLUS OLYAN NAGY, HOGY MÉG AZ LG G3 UTÁN IS MÉRETESNEK FOG TŰNNI, ÉS BÁR SZEMBEMEGY A JOBSI FILOZÓFIÁVAL, AZÉRT JÓ KIS TELEFON LETT.**

### A MÉRET A LÉNYEG

Az iPhone 6 Plus lényege ugyanaz, mint bármilyen más márkájú, nagyméretű mobilnak. Ezek a cuccok – mint például a Samsung Galaxy Note 4 – csak úgy néznek ki, de valójában a legkevésbé telefonok, és sokkal inkább zsebszámítógépek. Ahhoz túl nagyok, hogy kényelmesen telefonáljunk velük, viszont a kijelzőjük pont elég nagyméretű és felbontású ahhoz, hogy bármi mást csináljunk rajtuk. Ha például véletlenül van bluetoothon csatlakozó billentyűzete az embernek, tud rajta iPhone 6 Plus tesztet írni, ahogy most jelen sorok írója teszi.

Vagy skype-olhat a felhasználó anélkül, hogy ide-oda kelljen tologatni a saját képét mutató négyszöget a képernyőn, hogy az ne takarja ki a hívott fél arcának kétharmadát. Meg hát minden egyébre is jók, amire manapság egy okostelefon képes. Amikor én gyerek voltam, nem tudtam, hogy képzelem el a jövő számítógépeit, de az tuti: sosem gondoltam volna, hogy egy ekkora telefon már túl nagy lesz.

Mert amúgy a 6 Plus tényleg hatalmas: egy 5,5 hüvelykes panellel felszerelt készülékről beszélünk, mely ráadásul kifejezetten széles keretet kapott, elérve a 158,1x77,8x7,1 mm-es dimenziókat. Tegyük fel, hogy vízilabdázó vagy, és simán meg tudod tartani a labdát a fél kezedben, mert hatalmas lapáttenyered van! A 6 Plus még úgy is nagynak tűnik. Főleg akkor, ha az Apple három éve elhunyt vezérének, Steve Jobsnak vitán felül legnagyobb igazságára gondolunk: a telefonkijelző ideális átmérője 3,5 hüvelyk. Nem azért, mert az valami varázslatos szám, vagy mert az ekkora kijelzőt kényelmes és olcsó legyártatni a kínai gyerekmunkásokkal, hanem mert egy átlagos ember átlagos hüvelykujja ekkora távolságot ér át kényelmesen.

Az iPhone 6 Plus a korábbi modelleknél sokkal-sokkal nagyobb, annyira, hogy a 4-es vagy 5-ös széria tulajdonosainak egy kézzel szinte használhatatlannak tűnik majd. Persze csak eleinte, hisz androidos körökben ez a méret már teljesen megszokottnak mondható, főleg a prémium árkategóriában. Ráadásul a nagyméretű panel miatt jó érzés ránézni a telefon IPS-kijelzőjére, melynek színei és betekintési szögei első osztályúak. A készüléket egyébként az Apple saját, A8-nak nevezett chipje hajtja, amiről szokás szerint semmit sem tudunk hivatalosan, azon felül mármint, hogy kétmagos konstrukcióról van szó (2014-ben ez hiába hat kevésnek, az optimalizáltságon van a hangsúly), ami bivalyerős, és képes tökéletesen pörgetni az iOS8 operációs rendszer minden funkcióját.

### TELJESÍTMÉNY, NAGYBAN

Ha már szó esett arról, hogy milyen nagy, és

milyen erős készülék is ez, beszéljünk most arról, hogy milyen szép is egyben. Ez persze szubjektív dolog, ha mindenképpen gusztálni akarjuk, nekem az iPhone 4 és 5 volt a kedvencem, és a 6 Plus tesztelése közben jöttem rá igazából, miért is: mert azoknak még volt fogása. A 6 Plusnak nincs, annak ellenére sem, hogy Toldi simán malomkőnek nézné egyéb méretei okán. A probléma az, hogy a simára csiszolt felület és a mindenhol legömbölyített alumíniumforma egyszerűen nem hagy kapaszkodót az ujjaknak. Folyamatosan olyan érzésem volt a teszt során, hogy egy hajszál választ csak el attól, hogy a telefon a tenyeremből kicsusszanva meg se álljon a földig, ott pedig ezer, kétségkívül tetszetős, de igen apró darabra hulljon (a mérnökök által használt Gorilla Glass ebben az esetben sem véd a komolyabb sérülésektől). Szóval inkább fogjuk meg két kézzel, és használjuk arra, amire általában a méregdrága szerkezeteket szoktuk: játsszunk vele!

Ugyanis ha valamire tökéletesen alkalmas ez a háttértár méretétől függően 260-400 ezer forintos telefon, az az, hogy kompromisszum nélkül játsszuk a legjobb mobilos játékokat. Igen, én is érzem, milyen vicces az, hogy már a mobilplatformon is arról beszélünk, hogy egy játék futtatásához személyes alkukat kell kötni az ördöggel, s minden egyes plusz évszázad a pokolban néhány fps-t és másodpercet jelent

## BENDGATE, AVAGY TÉNYLEG MEGHAJLIK-E AZ IPHONE 6?

Az iPhone 6 Plus megjelenése után nem sokkal kipattant a bendgate-nek elnevezett botrány: egyes jelentések szerint a hatalmas méretű, de alig 7 milliméter vastagságú telefon egyszerűen meghajlik, ha a gazdája valamelyik zsebében tartva leül. Egy YouTube-csatornán jött is a bizonyíték: emberünk megfogta a készüléket, és puszta kézzel meghajlította. Az alumínium tok elgörbült, a kijelzőt fedő üveglap elvált a széleken, a kettő között komoly rés keletkezett. Innentől fogva egy teszt sem hagyhatja ki a kérdést: vajon tényleg meghajlik a többszázezres telefon? A Guru válasza: ha meg akarod hajlítani, meg is fogod hajlítani. Mi inkább úgy közelítenénk a válaszhoz, hogy visszakérdeznénk: veszel egy telefont egy vagyonért, és nem vigyázol rá? Egyrészt a 6 Plus nem hajlik meg attól, hogy egyszer-egyszer a zsebedben hagyod, másrészt viszont szinte semmit sem arra terveznek, hogy az ember a zsebében tartva ráüljön. Meghajlanak a bankkártyák is, sőt: egy sor másik telefon van, aminek nem tesz jót, ha ráülnek, az interneten számtalan videó van, ahol Samsung, HTC, LG vagy akármilyen más telefont is szokatlan ívbe hajtanak. És a lényeg: ami nálunk volt, az nem hajlott meg.

cserébe. De ettől ez még így van, és az iPhone 6 Plusnál jobb mobiljátékos készülék pillanatnyilag nem nagyon van a piacon. Azoknak, akik még nem tépték össze az újságot, miközben idegesen ordították, hogy „szentségtörés, szentségtörés", elmagyarázom, hogy miért gondolom így.

Az egyik érvem szigorúan technikai jellegű. Bár kifejezetten erős hardver mostanában több hasonló méretű telefonban is van, az Apple nagy trükkje – vagy inkább az cég olcsójánosságának nagy előnye –, hogy a 6 Plus grafikai és egyéb számításokért felelős chipjeinek egy sima 1080p-s kijelzőt kell meghajtaniuk, míg mondjuk a Note 4-nél ez 2560x1440 pixelt jelent, vagyis másfélszer akkora felbontáson kell ugyanazt a minőséget produkálnia a Samsungnak. A nagy méret pedig a korábbi iPhone-ok legtöbbször emlegetett negatívumát, az üzemidőt küszöböli ki: a beépített, 2915 mAh-os aksi folyamatos nyomkodás mellett is kibír 12-14 órát töltés nélkül, ha pedig hagyjuk pihenni a készüléket, akár másnap is kézbe tudjuk venni még.

A másik, szintén fontos dolog, hogy bár egyre kisebb a különbség az androidos és az iOS-es választék között, még mindig az utóbbi az, ami egy hajszálnyival jobb helyzetben van a másiknál, ha szigorúan a játékokra koncentrálunk az appok terén. Hirtelen nem jut eszembe Android-exkluzív játék, iOS-re azonban kettő is volt az elmúlt pár hónapban, ami néhány hétig vagy hónapig kizárólag az Apple-féle AppStore-ban volt elérhető (Plants vs. Zombies 2 és Cut the Rope 2).

### NEGYEDMILLIÓÉRT A POKOLBA

Fontos kiemelni azonban, hogy telefont nem a következő pár hétre választ az ember, hanem évekre. Pláne akkor, ha egy politikus félhavi fizetését kell otthagyni érte a boltban. Nem újdonság továbbá, hogy a fejlesztők szívesebben dolgoznak iOS-re, mint más oprendszerekre, mert az Apple platformjának holdudvara csak pár készüléket foglal magába, és a piackutatások szerint az almás cég termékeit választó felhasználók egyszerűen szívesebben fizetnek 1-2 dollárt az alkalmazásokért, szemben mondjuk az androidos bázissal, ahol elsősorban a reklámokkal és a mikrotranzakciókkal lehet szakítani.

És pillanatnyilag úgy tűnik, hogy gamer-telefonként is az iPhone 6 és a 6 Plus lesz a jobb választás, amennyiben az időtállóság is fontos. Még úgy is, hogy a szokásos Apple-betegségek megmaradtak, azaz

például a háttértár nem bővíthető (16-tól 128 GB-ig terjed a skála), nincs FM-rádió, visszatért a sokak által gyűlölt iTunes, a főkamera pedig ezúttal is csak 8 MP-es, és nem támogatja a 4K-s videorögzítést. Ha ezeket az apróságokat elnézzük a készüléknek, és elfogadjuk, hogy az Apple-féle iOS-t nem lehet orrba-szájba moddolgatni, akkor egy prémium minőségű telefont kapunk az iPhone 6 Plus képében, ami hosszú távon akár még befektetésnek is felfogható.

Annyit még persze azért fontos leírni, hogy a 6 Plus bármennyire is jó cucc, azért csak elviszi egy profi játékos konfig (vagy egy használt autó, esetleg egy telek) árát. Szóval tök rendben van, ha nincs ilyened, Ferrarija sincs mindenkinek, és ami a lényeg: pont ugyanúgy törik darabokra mind a kettő, ha leejted őket egy méter magasból.

Eszköz: **okostelefon**
Info: **www.apple.com/hu/**
Ár: **kb. 240.000 Ft-tól (kártyafüggetlenül)**

**PC GURU INDEX 8.2**

NEM AJÁNLJUK
**MEGFONTOLANDÓ**
JÓ VÉTEL

## Acer Aspire V15 Nitro

# Kicsi, vékony, játékos

[ÍRTA CHOCHO] **Nem sok olyan noteszgép található a piacon, ami egyszerre kedvez az üzleti szférában és a játékok világában egyaránt mozgolódó érdeklődőknek, így az Acer Nitro V 15 Black Edition mondhatni szűz talajon próbál érvényesülni. De vajon sikerrel?**

Amikor az ember új noteszgépet kap kézhez, az első és legszembetűnőbb dolog nem a masina külalakja, hanem a csomagolás, mely önmagában is sokat elárul a készüléket gyártó cég szándékait illetően. A játékra termett notebookok az esetek többségében vad színekkel és formákkal operáló csomagban érkeznek, az Acer Aspire Nitro V 15 Black Edition (továbbiakban csak Nitro) viszont egy elegáns, fekete dobozt kapott, amin a gyártó logóját, valamint egy, a gépről készült, szinte fenyegetően rideg marketingfotót leszámítva semmi igazán érdekes elem nincs. A fedelet leemelve maga a Nitro tárul a vásárló szeme elé, mellé egy tápegységet, egy töltőt, illetve a kötelező füzetkéket csomagolta az Acer. És hogy ezt miért mondjuk el? Nos, elsősorban azért, mert a gyártó a Nitrót hangsúlyozottan játékhoz is ajánlja, annak ellenére, hogy ránézésre egy felső kategóriás, üzleti ultrabook benyomását kelti az egyébként bivalyerős, de negatívumoktól sem mentes készülék.

### FEKETE, MERT AZT SZERETJÜK

A Black Edition elnevezés több szempontból is helytálló, hisz a Nitro egy fekete, barázdált fedéllel ellátott műanyag gépházban kapott helyet, melynek „nyaka" krómozott fém – elmondható, hogy a sötét és csillogó felületek összhangja vonzó formát kölcsönöz a notebooknak. Bár első ránézésre is látható, hogy az Acer minőségi alapanyagokat használt, azért jó érzés megbizonyosodni róla, hogy a laptop nem recseg, az illesztések közé még egy hajszálat sem lehet beerőszakolni, lecsukva pedig úgy tűnik, hogy egy atombomba is képtelen lenne megbontani az alkotóelemek tökéletes egységét. A Nitro-család egyébként többféle, eltérő kialakítású változatot vonultat fel, melyek közül nálunk a 15,6 hüvelykes, csúcskategóriát képviselő, Intel Core i7-4710HQ processzorral és GeForce GTX 860M videokártyával felvértezett modell járt. Létezik 17 colos Black Edition verzió is, akinek pedig nem kellenek a brutális alkatrészek, csak az impozáns IPS kijelző és a kellemes dizájn, az a sima Nitrók között biztosan talál szimpatikus jelentkezőt (a legolcsóbb a picit több mint 200 ezer forintos VN7-571G-79YU, Intel Core i7-4510U processzorral és játékhoz azért karcsúnak számító GTX 840M GPU-val).

És igen, a notebook-témában otthonosan mozgó olvasók okkal kapják fel a fejüket, mert a Nitróban tényleg IPS panel van (ha érdekel, mi a különbség a legtöbb noteszgép TN+film kijelzője és az IPS panelek között, lapozz a 104. oldalra!), méghozzá egy Full HD felbontású, LG gyártotta példány, mely kiváló betekintési szöget és laptopok esetében máig ritkának mondható, élénk színeket kínál. Még soha nem járt a kezem között olyan gamer notebook, amit ne kötöttem volna rá előbb-utóbb egy tévére vagy monitorra, az Acer gyönyörűsége viszont egyszer sem kényszerített efféle lépésre, hisz végig kényeztetni tudta a látóidegeimet. Ráadásul IPS kijelzőhöz képest a sebesség is teljesen rendben van, alátámasztva ama vádakat, melyek szerint a konkurens gyártók puszta önzésből pakolnak máig TN+film kijelzőket a gépeikbe, hisz annyival bizony egy jó IPS panel sem kerül többe. Összehasonlításképp: a Nitro V15 Black Edition átlagosan 400 ezer forintért vihető haza, ami ugyan nem kevés pénz egy hazai vásárló szemszögéből, de ezért cserébe játékra és munkára egyaránt alkalmas hardver birtokába jutunk, tökéletes megjelenítővel megspékelve – s akkor az 1 TB-os merevlemezről, a 16 GB RAM-ról, valamint az előtelepített Windows 8.1-es operációs rendszerről még nem is beszéltünk.

### ERŐFÖLÉNY, SZOLIDAN

Tekintve, hogy a négymagos, 6 MB L3 cache-sel ellátott Core i7-4710HQ az Intel jelenlegi legerősebb mobil-processzora, a munkafolyamatokra semmilyen panasz nem lehet. A Nitro izzadás nélkül is bírja a komoly megterhelést, a Photoshop és a Sony Vegas is köszöni, jól érzi magát a gépen. A beépített GeForce 860M mellé jár 2 GB dedikált videomemória is, így a játékok elől elhárul minden akadály, amikor pedig épp nem kell a brutális teljesítmény, a megjelenítéssel kapcsolatos feladatokat – az Nvidia Optimus technológiának hála – a processzorba épített Intel HD 4600 veszi át, spórolva kicsit az áramellátáson. Erre mi tagadás, szükség is lesz, ugyanis a Nitro nem egy akkumulátor-bajnok. Az még hagyján, hogy az aksi alapjáraton csupán 2-3 órás üzemidőt biztosít, hisz ezt manapság az ember már kínnal ugyan, de elfogadja – az viszont, hogy nem cserélhető, elég nagy érvágás egy 400 ezres gép esetében. Sőt, maga a szerelés is iszonyúan bonyolult és nehézkes. A gép alját még csak-csak lecsavarozzuk, de a memóriamodulok szinte hozzáférhetetlenek, akárcsak az SSD-nek szabadon hagyott hely – valószínűleg ez az ára a vékony, kompakt kivitelnek, illetve annak az egyébként pozitív jellemzőnek, hogy a Nitro mindössze 2,5 kg-ot nyom, így ultrabookként bárhová elkísérhet bennünket.

**JÁTÉKRA ÉS MUNKÁRA EGYARÁNT AJÁNLOT NOTEBOOK MA MÉG SEM SOK VAN, EZÉRT MUSZÁJ MEGBECSÜLNI AZ ACER TERMÉKÉT, A LÁTHATÓ HIBÁI ELLENÉRE IS.**

Ha pedig már szóba jött a flexibilitás, érdemes kitérni kicsit az ergonómiára. Bár a Nitro ránézésre nagyon szép, sajnos a csatlakozók száma meglehetősen csekély, és az elhelyezkedésük sem nevezhető optimálisnak. Összesen három USB 3.0 aljzatot, egy HDMI-kimenetet, egy kötelező jacket, LAN-csatlakozót, valamint egy zárat találunk a Nitro oldalain. Ezek közül ráadásul csak utóbbi került jobbra, az összes többi port a bal oldalon foglal helyet, ami zavaró, ha több perifériát is egyszerre

szeretnénk rákötni a gépre. Játék alatt például egy USB-s fejhallgató, egy egér és egy Xbox 360-as kontroller gyakorlatilag betöltötte a gép melletti helyet, kaotikus kábelrengeteget eredményezve az asztalon.

Mondanom sem kell, mennyire lehetetlen vállalkozás egy külső billentyűzet felcsatlakoztatása, pedig ha van olyan eleme a Nitrónak, ami fejcsóválást generál, akkor az a klaviatúra és az érintőpad. Előbbire nehéz épeszű magyarázatot találni, mert sem az anyagminősége, sem a gombok bemélyedése nem okoz problémát, sőt, még a piros bevilágítás is elviselhető. A billentyűk elhelyezkedése viszont kritikán aluli, az „ű" betű speciel az Enter alá lóg, a Caps Lock és a tabulátor között pedig alig van hely – mintha csak az utolsó pillanatban kellett volna az Acer mérnökeinek összedobálniuk a magyar billentyűzetet. A tapipad ennyire nem bizarr, hanem csak simán rossz: mivel a gombok nincsenek kiemelve rajta, ezért sosem tudja az ember, hogy jó helyen kattint-e, maga az érintőfelület pedig túlságosan balra helyezkedik el a notebook belső felületén, ami zavaró lehet a WASD billentyűk használata során, hisz a tenyerünk akaratlanul is rálóg.

### CSIKOROG A FOGASKERÉK

S hogy miért akarná bárki is a WASD gombokat nyomkodni? Hát persze, hogy játék miatt, és mivel a Nitrót az Acer egyszerre szánja munkára és szórakozásra, természetesen mi is egyből a legdurvább programokat telepítettük fel rá. Személy szerint nem hiszek a szintetikus tesztekben, egy gép teljesítménye éles bevetés során kerül próbára igazán, így a Crysis 3-mal, a Ryse: Son of Rome-mal, a Next Car Game: Wreckfesttel és a Watch Dogsszal próbáltam megizzasztani az Acer üdvöskéjét.

A pontos eredményekért olvassátok el az oldal jobb szélén található, fps-adatokat is tartalmazó összeállítást. Itt most legyen elég annyi, hogy az utóbbi két év legbrutálisabb felhozatala sem igazán okozott gondot a Nitrónak, és az összes felsorolt játék élvezhető volt ilyen-olyan beállítások mellett. Hiába, a GXT 860 és a kiváló Intel processzor olyan kombó, amivel nagyon nehéz versenyre kelni. A specifikációk láttán persze sejtettük, hogy nem lesz sok gond a géppel játék alatt sem, a mindösszesze egyetlen szellőzőnyílás és a vékony ház viszont adott okot aggodalomra, hisz a hasonló erejű gamer notik nem véletlenül nyomnak kétszer ekkorát, és kapnak annyi ventilátort, hogy hozzá kell őket csavarozni az asztalhoz, nehogy felszálljanak.

Való igaz, hogy az alkatrészek felmelegedtek egy óra játékot követően, és hogy a tartós hő akár rongálhatja is őket hosszú távon, de egyrészt ezt biztosra mondani képtelenség, másrészt maga a műanyag váz, bár langyossá vált, sosem lett olyan forró, hogy ne tudtam volna puszta kézzel felemelni a notebookot. Ellenben a zajszint nagyon megemelkedett, ezért is javallott fejhallgatóval játszani a Nitrón, na, meg azért, mert a négy beépített hangszóró mellé nem társul mélynyomó, így a nagyobb csinnadratta sokszor dobozszerű hangzást kelt. Kérdés persze, hogy az összképet illetően ez mennyire nagy gond. Tekintve, hogy a Nitro V15 Black Edition egyszerre képes helytállni az irodában és a játékszobában, kalapot kell emelnünk az Acer mérnökei előtt, elvégre két merőben eltérő csoport célba vétele sosem egyszerű feladat. Ugyanakkor reméljük, hogy a Nitro-család következő darabjában kiküszöbölik azokat a hibákat, amik itt még, ha csak ritkán is, de fejcsóválásra adnak okot.

## TELJESÍTMÉNY, JÁTÉK ALATT

### RYSE: SON OF ROME

Az utóbbi idők leglátványosabb akciójátéka 1920x1080-as felbontásban sem High, sem Normal grafikai beállítások mellett sem teljesített túl jól (mindkét esetben átlagosan 12 fps-t mértünk), de 1344x768-ban játszva már a High sem okozott gondot a Nitrónak (átlag 31 fps).

### WATCH DOGS

A Watch Dogs nem az optimalizáltság királya: 1920x1080-ban, Ultrán, látványjavítók nélkül csak 23,6 fps-t tudott átlagosan, míg High beállításokkal már 30,4-et. Igazán élvezetessé viszont csak Mediumon vált, amikor az átlag fps-szám 41-re emelkedett, 27-es minimumértékkel.

### CRYSIS 3

A lista leginkább gépigényes játéka a Nitrót is megizzasztotta. Full HD felbontásban, Very High beállítások mellett, látványjavítók nélkül a játék mindössze 20 fps-es átlagot tudott kiizzadni magából. Mediumon vált játszhatóvá a Crysis 3, 40-es átlagértékkel.

### WRECKFEST

A Bugbear procigyilkos autós őrülete nagyon jól érezte magát a fejlett i7-esen. 1920x1080-ban, maximális beállítások és látványjavítók mellett a 32 fős roncsderbi során 32,9 fps-es átlagértéket mértünk, míg közepesre vett opciók mellett már 57,9 fps-en futott a még pre-alfa program.

Eszköz: **notebook**
Info: **www.acer.hu**
Ár: **kb. 390.000 Ft**

**PC GURU INDEX**

**8.0**

NEM AJÁNLJUK
**MEGFONTOLANDÓ**
JÓ VÉTEL

## Higgy a szemednek!

# Közel az IPS-forradalom

Napjainkban már nem az a kérdés, hogy CRT vagy TFT monitort vegyen az ember, hanem hogy a folyadékkristályos megoldások közül melyiket válassza. Még mindig uralkodnak a TN+film technológiával készült kijelzők, holott az IPS fémjelezte jövő már a kanyarban van.

Amikor az ember monitor- vagy notebookvásárlás előtt áll, gyakran felmerül a kérdés, hogy mégis milyen kijelzővel felszerelt készüléket válasszon. Hajlamosak vagyunk szimpla gyártószimpátia vagy baráti ajánlás alapján döntést hozni, sokszor pedig csak azért kötünk ki a régebbi megoldásokat felvonultató termék mellett, mert olcsóbb a korszerű változatnál, holott amikor olyan fontos dologról van szó, mint egy kijelző, számításba kell vennünk a tényt, hogy jó eséllyel évekig fogjuk ugyanazt a képernyőt bámulni naphosszat. Emiatt az időtállóság problémája legalább annyira hangsúlyos, mint a pénztárcánk vastagságáé – mert ahogy a mondás tartja, olcsó húsnak híg a leve, és a számítástechnika világában ez még a gasztronómiánál is sokkal helyénvalóbb megállapítás.

### MIT NÉZZEK?

Persze ahhoz, hogy az ember eldöntse, milyen monitort szeretne venni, nem árt tisztában lenni a különböző gyártástechnológiákkal. Manapság az összes forgalomban lévő „lapos" kijelző úgynevezett TFTLCD kijelző: ez a betűszó olyan megjelenítőt takar, ami apró folyadékkristályok millióit tartalmazza, melyeket elektromos jelekkel bírnak rá a mérnökök a különböző színek létrehozására. A sok miniatűr kristály fénytöréssel rajzolja ki a megfelelő képet, és mivel a szemcsék hullámzás nélkül változtatnak színt, a képfrissítés gyakorisága sem bántja a szemet.

**AZ IPS KIJELZŐK LASSAN, DE BIZTOSAN ÁTVESZIK AZ URALMAT AZ IT-PIACON, EBBEN A FOLYAMATBAN PEDIG OLYAN GYÁRTÓK SEGÉDKEZNEK, MINT AZ LG.**

A legelterjedtebb folyadékkristályos megjelenítési mód az úgynevezett TN+film technológia, ami a Twisted Nematic+film szakkifejezés rövidítése. Olyan eljárásról van szó, amelynek esetében a kristályokat két, egymásra merőlegesen polarizáló lemez között helyezik el, hogy elektromosan stimulálva őket, a belsőleg polarizált fényt a megfelelő irányba „forgatva", a lemez barázdáin torzítva kiadják a megfelelő színt. Stimulálatlan állapotban a TN+film kristályok fehér színben virítanak, és csak akkor sötétednek el, ha megfelelő ingert kapnak, ami a kristályok kaotikus elrendeződésével váltja ki az elsötétedést. Az eljárás előnye, hogy roppant gyors, manapság akár 1 milliszekundum alatt is képes egy teljes képernyőnyi adat frissítésére, és mint ilyen, sokáig a játékosok kedvencének számított. Hátránya azonban, hogy az általa festett fekete tulajdonképpen csak emuláció, és emiatt soha nem lehet olyan sötét és mély, mint a valóságban. Ráadásul a TN+film kijelzők többségének háttérvilágítása a barázdált polarizált lemezek használata miatt erősnek mondható, így az ilyen megjelenítők akkor is világosan „izzanak", amikor pont az ellenkezőjét várjuk tőlük.

A másik elterjedt, sokkal modernebb módszer az In Plane Switching, avagy IPS, mely nem más, mint a TN+film hibáinak mesterséges kiküszöbölése. A legnagyobb különbség a lemezek polarizációjában rejlik: az IPS-panelek esetében a lemezek egymással párhuzamosan polarizáltak, ami azt jelenti, hogy fény elektromos jelek hatására egyenes vonalban hatol át a lemezeken és jut ki a kijelzőre, megkerülve így a TN+film technológia torzított színezési eljárását, és így valódi mélyfeketét teremtve. Mivel stimulálatlan állapotban a pixelek egyszerűen nem „égnek", ezért a fekete megjelenítése tökéletes lesz. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy az IPS-panelek hibátlanok: sajnos eleinte nagyon lassú volt a képfrissítésük, akár a 20-30 ms-ot is elérhette a TN+film képernyők átlagos 5 ms-ával szemben. Ráadásul az IPS panelek fogyasztása magasabb a TN+filmeseknél, ezért van, hogy a notebookgyártók még ma is mellőzik ezt a technológiát. Érdemes megemlíteni még a VA paneleket is (ezekből kétféle van: Multidomain Vertical Alignment és Patterned Vertical Alignment), melyek igyekeznek ötvözni a TN+film és az IPS legjobb tulajdonságait, ez a technológia viszont még több gyermekbetegséggel küzd, válaszideje például általában elmarad az IPS és a TN panelek adatai mögött.

### NYAKUNKON A VÁLTÁS

Csakhogy az IPS-nek van egy olyan előnye a TN+film technológiával szemben, amit máig hajlamosak elfelejteni mind a mérnökök, mind pedig a játékosok: az, hogy fejlődőképes, és mivel viszonylag új, csak most kezdjük igazán felfedezni a benne rejlő potenciált. Manapság a fejlett IPS kijelzők extra széles betekintési szögekkel rendelkeznek, a színeik élénkségével pedig nem sok más technológia tud versenyre kelni. Ennek köszönhetően a játékokban nyújtott teljesítményük sokkal jobb, hála a gyorsabb színfeldolgozó eljárásoknak. Kiváló példa erre az 5 ms-os LG 34UM95-P, ami egy QHD felbontású, 3440x1440 pixel egyidejű megjelenítésére képes, 21:9-es képarányú készülék – képzelhetitek, micsoda élmény egy ilyen hatalmas monitoron játszani úgy, hogy sem a színkezelés, sem a sebesség nem hagy maga után kívánnivalót. És ha már szóba került az LG: a dél-koreai székhelyű gyártóóriás az IPS-panel-forradalom egyik legfontosabb úttörője, a gyáraiban készül többek között a legtöbb IPS-kijelző. Sőt, a cég mostani kínálata is az IPS-technológiát preferálja, hiszen az általa gyártott monitorok és Personal TV-k kétharmada (a közép- és felső kategóriás modellek) már mind IPS-panellel üzemelnek.

Az IPS-panelek előretörése pedig már megkezdődött. Ugyan még most is sok gyártó rukkol elő TN+film kijelzőkkel, ezek a modellek, ha olcsóbbak is, nem érik meg a befektetést, mert már csak néhány esztendő, és helyüket átveszik az addigra árban is sokkal barátságosabb szegmensbe hulló IPS-megjelenítők. Mi is azt javasoljuk, hogy amennyiben van rá lehetőségetek, olyan monitort vásároljatok, ami már IPS panelt kapott, hisz időtálló, képminősége pedig nemcsak most, de akár 3-4 év múlva is képes lesz elkápráztatni.

## Samsung Galaxy Tab S

# Reszkethet az almafa?

[ÍRTA **POZANDR**] **Amióta a Samsung 2010-ben belépett a táblagéppiacra, a dél-koreai cég ontja magából a hordozható okoseszközöket. Ebben az évben már nem kevesebb mint hat készüléket dobtak piacra, mi pedig a felső kategória csúcsgépét, a GalaxyTab S-t próbáltuk ki.**

A Samsung tabletjeit mindig is letisztult elegancia jellemezte, és ez alól a Galaxy Tab S sem kivétel. A tíz és fél hüvelykes gép 247,3x177,3x6,6 mm-es dimenziókkal bír, ehhez pedig kifejezetten könnyű, mindössze 465 grammos súly társul. A tablet két színben kapható, nálunk a fehér modell járt – ennek oldalán egy aranyszínű keret fut körbe, mely roppantmód vonzóvá teszi az uniszex jellegű gépet. A készülék két oldalán található a két hangszóró, bal oldalon a jack-dugó, felül a bekapcsoló- és a hangerő-szabályozó gomb, jobb oldalon pedig a micro-SD kártya foglalata, valamint a töltéshez is használt micro-USB csatlakozó kapott helyet. Az előlap felső részén egy 2,1 MP-es kamera helyezkedik el, alulra pedig a szokásos Samsung gombok kerültek, melyek közül csak a középső fizikai (ez ujjlenyomat-olvasóként is funkcionál), a másik kettő érintésérzékeny – utóbbiak erős fehér fénnyel világítanak, ez azonban nem befolyásolja a használatot, még elsötétített szobában sem. A hátlapon található a 8 megapixeles főkamera, illetve a manapság kötelező vaku. A készüléket kiválóan szerelték össze, nem recseg-ropog, nagyszerű érzés kézbe venni, és persze használni is.

### SZÍNES ERŐMŰ

A Galaxy Tab S legnagyobb dobása kétségkívül a 2560x1600 pixel natív felbontású Super AMOLED kijelző, melynek pixelsűrűsége 288 hüvelyenként, és persze elképesztően gyönyörű képet ad. Élénk, természetes színvilágot kapunk, melyet sajnos papíron keresztül érzékeltetni nem lehet, ezt látni, megtapasztalni kell. A fényerő és a betekintési szögek is nagyszerűek. Előbbit a tablet automatikusan állítja be a fényviszonyoknak megfelelően, direkt napsütésben pedig rátesz még egy lapáttal a maximum értékre, így szinte mindig látható marad a kijelző.

A belsőről sem szabad persze elfeledkezni, hisz ezen a téren is igyekeztek kiemelkedőt alkotni a mérnökök. A működésért egy nyolcmagos Exynos 5 Octa 5420 processzor felel, melyből négy mag (Cortex A15) 1,9 GHz-en, négy pedig (Cortex A7) 1,3 GHz-en ketyeg. Ehhez 3 GB memória és 16/32 GB háttértár társul (ez maximum 128 GB-os microSD-vel bővíthető), a grafikus feladatokat pedig ARM MALI 628 típusszámú GPU szolgálja ki. Nem is igazán akad olyan kihívás, amit a Galaxy Tab S ne venne könnyedén. Az Android 4.4 menürendszere úgy siklik, akár az álom, a hardver pedig a leginkább erőzabáló játékokat is jól futtatja – még a hírhedt Real Racing 3 is teljesen akadásmentesen, kiváló sebességgel játszható. Hosszabb idejű játék után tapasztaltunk ugyan enyhe melegedést a hátlapon, de ez nem volt zavaró, és soha nem hatott negatívan a gép teljesítményére.

### ZENÉT, FILMET, MINDENT, MI JÓ

Multimédia szempontjából is jól teljesít a Samsung üdvöskéje. A két kamera jól ellátja feladatát, de egy nagyobb gyártó kompakt kategóriás gépe természetesen jobb képeket készít. A kijelzőn a főkamerával készített fényképek szépek voltak, de kinyomtatva már észrevehető, hogy a vonalélesség lehetne jobb is, és a részletek néhol elvesznek. Saját kategóriájában azonban mindez bőven megfelelő, a kamera gyári szoftverében pedig rengeteg beállítási lehetőség van, a fénymérési mód meghatározásától kezdve egészen a különböző effektekig. A zenelejátszás is kiváló, egy hosszú repülőúton is gond nélkül élvezhető marad a muzsika, hiszen a leírás szerint 121 óráig képes zenét szolgáltatni a készülék, mielőtt teljesen lemerülne. A 7900 mAh-s akkumulátor videolejátszás esetén már nyilván kevesebbet bír, igaz, a nyolcórás üzemidő így is kijön. Amennyiben például wifin keresztül nézünk egy háromórás YouTube-videót, az akku töltöttségének 55-60 százaléka megmarad. A beépített wifi egyébként nagyon jól teljesít: három vastag betonfalon keresztül, a lakás másik végében lévő routerből is olyan erős jelet vett, hogy az előbb említett videót szakadásmentesen végig lehetett nézni.

**A SAMSUNG ÉVEK ÓTA HAJKURÁSSZA AZ APPLE-T, MOST ITT A KEGYELEMDÖFÉS: A GALAXY TAB S EGYSZERŰEN TÚLSÁGOSAN JÓL SIKERÜLT, CSAK ÉPP DRÁGA.**

### DRÁGA ÉS NAGYSZERŰ

Őszintén mondhatjuk, hogy beleszerettünk a Samsung Galaxy Tab S-be. A dél-koreai cég egy minden tekintetben kiváló okoseszközt mutatott be, melyet érdemes beszereznie annak, akinek megvan a szükséges anyagi fedezete. Igaz, hogy a 16 gigás, wifis változat (van többe kerülő, LTE-s verzió is) 150 ezer forintba kerül, de ezért az árért egy nagyszerűen használható eszközt kap az ember, mellyel szinte minden olyan feladat elvégezhető, ami a mindennapokban előfordulhat az informatikai munka területén.

Az árazásból látható, hogy a Samsung az ugyanennyibe kerülő Apple iPad Airt tekinti az S legnagyobb ellenfelének. Azonban ugyanazért az árért a Samsung egy lényegesen erősebb hardverrel és sokkal jobb kijelzővel rendelkező eszközt nyújt a felhasználóknak, melyet még az októberben bemutatott, alig feljavított Apple iPad Air 2 sem lesz képes megszorongatni. Ennek alapján nem mondhatunk mást: a Samsung Galaxy Tab S nagyon is ajánlott, időtálló készülék.

Eszköz: **táblagép**
Info: **www.samsung.com/hu/home**
Ár: **kb. 150.000 Ft (wifis kiszerelés)**

**PC GURU INDEX**
**9.2**

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
**JÓ VÉTEL**

# ÁLOMPC

GURU

## ÚJ FENEGYEREK A VGA-K PIACÁN

Múlt hónapban már-már sopánkodva vettük tudomásul, hogy a hardverek teljesítménybeli fejlődése olyan mértékben lelassult, hogy akik 1-2 éve rendesen bevásároltak, azoknak a piac mostani alakulását gyakorlatilag felesleges követniük. Befutottak viszont az Nvidia legújabb fejlesztésű, csúcskategóriás videokártyái, amelyek elképesztő ár/fogyasztás és ár/teljesítmény mutatókkal bírnak. Nem csoda, hogy az olcsóbbik GTX 970 rögtön be is került felső kategóriás gamer-PC-nkbe. Processzorok terén is történtek változások, az AMD ugyanis a legtöbb két- és négymagos CPU-jának árát csökkenteni készül – mire ezeket a sorokat olvassátok, talán már estek is pár ezer forintot!

## BASIC

Alaposan átalakítottuk a belépő szintű játékmasinánkat, hiszen az ára alulról kezdte súrolni a 140 ezer forintot, márpedig pályafutása elején még 120 ezerről indult. Új alaplapot kapott, (amely egyébként mSATA csatlakozóval bír, így bármikor beledobhatunk egy miniatűr SSD-t a rendszer számára, a 60 GB-os Kingston mS200 már 14 ezer forintért hazavihető), a 4 GB memóriát pedig már egyetlen modulként tettük bele, így nemcsak meghagytuk a későbbi bővítés lehetőségét, de nyertünk is bő 2 ezer forintot a cserén. Az ASUS GeForce GTX 750Ti ára már 40 ezer forint fölé emelkedett, így a Gigabyte hasonlóan csendes, de olcsóbb modellje váltotta fel.

| | | |
|---|---|---|
| Alaplap | Gigabyte GA-B85N | 20 900 Ft |
| Processzor | Intel Pentium G3420 | 17 500 Ft |
| CPU-hűtő | gyári | - |
| Memória | 4 GB DDR3-1600 Kingston ValueRAM | 11 000 Ft |
| Videokártya | Gigabyte GeForce GTX750Ti 2 GB | 38 300 Ft |
| Merevlemez | WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm | 15 400 Ft |
| SSD | - | - |
| Optikai egység | Samsung SH-224BB | 4 100 Ft |
| Ház | Cooler Master Elite RC-130 | 12 600 Ft |
| Táp | Chieftec iArena 450W 80+ | 10 800 Ft |
| Összesen | | 130.600 Ft |

## GAMER

A fő játékos masinánkon is reszeltünk egy kicsit, ugyanis a múltkor még csak ajánlott Radeon R9 280-at most simán fogtuk, és beletettük a konfigurációba, melynek eredményeképpen a grafikus teljesítmény 15%-ot javult. Többnyire pozitív változást hozhat a Core i3-as processzor a korábbi FX szériákhoz képest, főleg a minimum fps-értékek tekintetében, ráadásul gyári hűtővel is simán hűvösen tartható a CPU. Újra elérhetővé vált a 450 W-os XFX Pro tápegység (amelyről tudjuk, hogy valójában egy Seasonic S12 II, 5 év garanciával), így egyértelmű volt, hogy ott a helye a házban. Az 5000 forintos árnövekedés mögött tehát minőségi fejlődés áll.

| | | |
|---|---|---|
| Alaplap | ASRock Z97 Extreme3 | 25 400 Ft |
| Processzor | Intel Core i3-4330 | 34 200 Ft |
| CPU-hűtő | gyári | - |
| Memória | 8 GB Crucial Ballistix Sport DDR3-1600 | 22 300 Ft |
| Videokártya | Sapphire R9 280 Dual-X OC 3 GB | 58 700 Ft |
| Merevlemez | WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm | 15 400 Ft |
| SSD | - | - |
| Optikai egység | Samsung SH-224BB | 4 100 Ft |
| Ház | Cooler Master Elite Knight 350 | 10 000 Ft |
| Táp | XFX Pro 450W | 15 100 Ft |
| Összesen | | 185 200 Ft |

## ULTRA

A sikerért olykor áldozatokat kell hozni. A célunk az volt, hogy a legdrágább gamer konfig a létező legerősebb legyen, és a korábbi ára se nagyon változzon. Igyekeztünk úgy keverni a lapokat, hogy az Nvidia múlt hónapban megjelent GeForce GTX 970-ét bele tudjuk tenni a gépbe, hiszen egy iszonyú jó kártyáról van szó, amely jelenleg az egyik leggyorsabb kapható VGA, fogyasztása pedig elhanyagolható. A cél érdekében lemondtunk a tuningolható Intel Core i5-ről, ennél fogva a méregdrága ASUS GENE VII alaplapra sem volt szükség többé. Az MX100-as SSD-nek nagyon felment az ára, amíg nem mérséklődik, érdemes lehet helyette az M500-at választani.

| | | |
|---|---|---|
| Alaplap | ASROCK Fatal1ty H97 Performance | 28 000 Ft |
| Processzor | Intel Core i5-4590 | 53 400 Ft |
| CPU-hűtő | Scythe Ninja 3 rev. B | 12 800 Ft |
| Memória | 16 GB Crucial Ballistix Sport DDR3-1866 | 42 900 Ft |
| Videokártya | Asus Strix GeForce GTX 970 OC 4 GB | 109 800 Ft |
| Merevlemez | WD Green 3 TB 5400 rpm | 27 600 Ft |
| SSD | Crucial MX100 256 GB | 34 600 Ft |
| Optikai egység | Samsung SH-224BB | 4 100 Ft |
| Ház | Zalman ZM-Z11 Plus | 20 000 Ft |
| Táp | Corsair CX Series Modular CX600M | 23 700 Ft |
| Összesen | | 356 900 Ft |

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

# SSD

A gyengén muzsikáló forint sajnos rányomta a bélyegét az SSD-árakra, de furcsamód nem mindegyik típusra, így érdemes vásárlás előtt alaposan körülnézni. Az előző számban favoritnak kikiáltott Crucial MX100 például majdnem 6000 (!) forinttal lett drágább, így az előző generációs M500 már jóval olcsóbban hazavihető. A Samsung 850 EVO sorozatra továbbra is várni kell, viszont érdemes körülnézni az alsóházban is, hiszen 13-14 ezer forintért már 64 GB-os változatot is kapunk, a választék pedig igencsak széles. Ráadásul, aki rendelkezik megfelelő alaplappal, akár mSATA csatlakozós verziót is vásárolhat magának.

**CRUCIAL**
**MX100 256 GB**

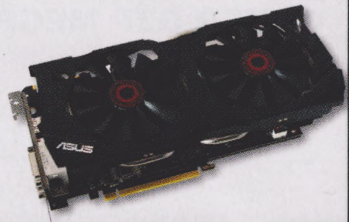
**34.600 Ft**

**ALTERNATÍVA** Samsung SSD 850 Pro 256 GB 47.600 Ft

# VGA

A videokártyák piacán október elején robbant a bomba, ugyanis bemutatkozott a felső kategóriás GeForce GTX 970, amely az új, továbbfinomított Maxwell architektúrára épül. Ennek eredménye, hogy egyrészt teljesítménye olykor meghaladja a Radeon R9 290X-ét is, másrészt fogyasztása a kategóriatársakhoz képest nevetségesen alacsony. Bár az ára miatt csak kevesen engedhetik meg maguknak itthon, egyértelműen ez lett a hónap ajánlott vétele. Az AMD vélhetően árcsökkentésbe kezd majd, hogy ne veszítsen részesedést, az alsó-középkategóriában pedig továbbra is nehéz megszorítani a GeForce GTX 750Ti-t.

**ASUS**
**GTX 970 OC 4 GB**



**109.800 Ft**

**ALTERNATÍVA** Gigabyte GTX 750 Ti 2 GB 38.600 Ft

# MONITOR

Az Apple október közepén bemutatta a legújabb, retinakijelzős iMacet, melynek a felbontásán és pazar képminőségén felül az a különlegessége, hogy 800 ezer forint körüli vételárával a földbe tapossa a legtöbb 4K-s kijelzőt. Teszi ezt azért, mert nemcsak a felbontása nagyobb náluk, hanem olykor olcsóbb is, ráadásul egy bivalyerős számítógépet is magába foglal. Az előrendelés alapján a termék iránt nagy az érdeklődés, így aki 4K-s monitort készül venni a közeljövőben, az mindenképpen várjon 1-2 hónapot, ugyanis drasztikus árcsökkentésre lehet számítani. Ezzel egy időben a 21:9-es LCD-k népszerűsége csak nő és nő.

**DELL**
**U2713HM**

**152.000 Ft**

**ALTERNATÍVA** LG 25UM65-P 60.400 Ft

# MEREVLEMEZ

Sokan vannak, akik azért nem vesznek SSD-t, mert a tárhely nem elég számukra, külön merevlemezre pedig nincs pénzük. Kézenfekvő megoldás lehet számukra egy hibrid merevlemez (SSHD), amely egy 8 (olykor 16) GB-os flashmemóriával kiegészített mezei HDD. Ez a kis rész teljesen elkülönül és a felhasználó számára transzparens marad, mindössze az operációs rendszer gazdálkodhat vele. Természetesen a sebességnövekedés nem érhet fel azzal, mintha egy teljes értékű SSD-t használnánk, de mindenképpen látványos a javulás a rendszer rugalmasságát illetően, egy ilyen tárolóval sokkal kevesebb a megakadás.

**SEAGATE SSHD**
**ST1000DX1 1 TB**

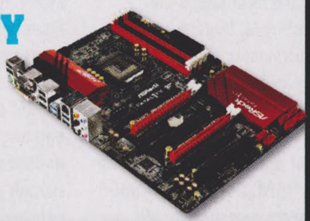
**14.400 Ft**

**ALTERNATÍVA** Seagate Barracuda 2 TB 28.500 Ft

# ALAPLAP

Bár a választék folyamatosan bővül, túlzás lenne azt állítani, hogy az új LGA-2011-3 típusú foglalattal rendelkező alaplapok dömpingje már a nyakunkon van. Továbbra is csak és kizárólag az X99-es lapkakészlettel léphetünk be a végtelen számítási teljesítmény világába, amely legalább 60 ezer forintos kiadást jelent számunkra, és akkor processzort még nem is vettünk. A megfizethető régióban a helyzet változatlan, AMD vonalon továbbra is az A88X (FM2+), illetve a 990X (AM3+) chipsetek a legnépszerűbbek, az Intel-családban pedig a H97-nek áll a zászló, ezekre érdemes vadászni a 20-30 ezer forintos régióban.

**ASROCK FATALITY**
**H97 PERFORMANCE**



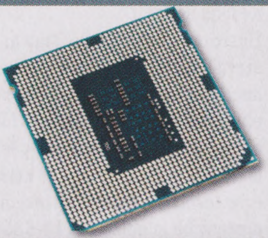
**28.000 Ft**

**ALTERNATÍVA** Gigabyte GI Sniper A88X 26.900 Ft

# PROCESSZOR

A megfizethető Intel Broadwell lapkák megjelenése továbbra is jövő év legelejére tehető, akik viszont nem bírják ki addig, azok most is számtalan jó ajánlat közül válogathatnak. A Core i5-4690 egyértelműen a ma létező legjobb választás egy erős játékgép építéséhez, míg az olcsóbb megoldások közül az AMD A8-7600 számíthat majd nagyobb érdeklődésre, hiszen a jelenlegi 29 ezres árcédula könnyen 24-25 ezerre módosulhat. A 20 ezer forint alatti régióban egyértelműen a Pentium Anniversary Edition (G3258) viszi a prímet a maga 18 ezres árával, ami nem csoda, hiszen különösebb erőfeszítés nélkül is 4 GHz fölé tuningolható.

**INTEL**
**PENTIUM G3258**



**18.200 Ft**

**ALTERNATÍVA** Intel Core i5-4690 58.500 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

# HARDVERMENTŐÖV

## SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

### GAMER GÉP MEGFIZETHETŐ ÁRON

Kedves PC Guru!
MMár régóta tervezem, hogy összehegesztek egy jó kis gamer gépet, ezért (mivel annyira nem vagyok jártas a témában, MÉG) az elmúlt időszakot különféle videokártya-, ill. processzortesztek / összehasonlítások böngészésével töltöttem. Sikerült is összerakni (fejben, persze) egy konfigot:

- Proci: AMD FX-6350
- Lapka: Asrock 970 Extreme 3 r2.0
- Memória: Kingston 2x4GB DDR3 1600 MHz
- HDD: WD 1TB 64MBVGA: Sapphire R9 280 3GB
- Ház: Cooler Master Elite Knight
- Táp: FSP 500W HEXA+

Én ezt teljesen jónak találtam, mind teljesítményben, mind árban rendben volt a dolog. Persze, valahol ott motoszkált bennem, hogy egy Intel processzoros megoldás mégis jobb lenne, csak hát ugye drágább a téma, és nem kapok annyival jobbat. Végül több emberrel is beszéltem, és azt mondták, hogy felejtsem el az FX-szériát, mert csak rosszat hallani róla, mellé hűtőventi is erősen ajánlott, mert melegszik, mint az állat, és a gyári hűtő nem képes játékok alatt normális hőfokon tartani. Mivel sosem volt AMD procim (itthoni gépünkben mindig is Intel Core i3 volt), és tudom, hogy egy Intel azért magasabb minőséget képvisel a legtöbb esetben (kivétel persze lehet), ezért gyorsan kicseréltem a procit (Intel Core i5-4440) és az alaplapot (Asrock B85 Pro 4). A többi marad az, amit az előbb írtam. Nos, az lenne a kérdésem először is, hogy az inteles konfig (ez áll most „nyerésre") mennyire jó a mai játékokhoz, ill. mennyire passzol ez az i5 és az Asrock lapka, és ebben az árkategóriában jó cuccok-e ezek. Lehet, hogy csak Sapphire R9 270X-et rakok bele az i5 magasabb ára miatt. A másik kérdésem az lenne, hogy melyik konfig jobb teljesítményben, ill ár/érték arányban? Huhh... nagyon várom a válaszotokat és véleményeteket :)
Hű olvasótok: **SZELÓ**

**Kedves Szeló!**
**Először is szögezzük le, hogy az AMD FX processzorok mellé adott gyári hűtő simán gyenge és hangos, nem a CPU-k forrófejűek. Való igaz, hogy emiatt mindenki azt ajánlja – főleg a tulajdonosok a leendő vásárlóknak –, hogy lehetőség szerint mindenki vegyen hozzá egy normális coolert pár ezer forintért. Ha ezt hozzáadom ahhoz a 32-höz, amennyibe jelenleg egy FX-6350 kerül, akkor már közel kerülünk a jóval gyorsabb, általad is említett Core i5-höz, ilyen tekintetben én is inkább az inteles konfigot venném (akár azzal az ASRock alaplappal is, amit néztél). AMD-ből esetleg az FX-6300 jöhetne szóba, mint (6 ezerrel) olcsóbb alternatíva, alig lassabb az FX-6350-nél, így az ár/érték aránya értelemszerűen jobb. Mire ezeket a sorokat olvasod, már túl leszünk egy látványosabb árcsökkentésen, amit az AMD hajtott végre középés felső kategóriás processzorain, így például egy A8-6600K 22 ezer forint körül hazavihető, de egy A10-6800K-ért sem kell (várhatóan) többet fizetni 28 ezer forintnál. Fontos tudni, hogy ezekhez másik alaplapot kell választanod, ha mellettük döntesz, ugyanis az FX-ekkel ellentétben nem Socket AM3+, hanem Socket FM2 foglalat szükséges hozzájuk. Videokártyából én hosszú távra mindenképpen az R9 280-at ajánlom a kettő közül, már 60 ezer forint alatt is hozzá lehet jutni kis szerencsével (a Sapphire az egyik legolcsóbb, jelenleg 58 ezer forint), az R9 270X pedig még mindig nem csúszott be a bűvös 50 ezres határ alá (itt is a Sapphire a legolcsóbb, jelenleg 52 ezer forint). Hosszú távon ráadásul a +1 GB memória se biztos, hogy rossz biznisz, már az megérhet önmagában ekkora felárat.**

### HASZNÁLT KONFIGURÁCIÓ FIFA 15-RE

Kedves PC Guru!
Ezt a számítógép-konfigurációt szeretném megvásárolni, de kikérem a véleményeteket, mert én ehhez annyira nem értek:

- Processzor: Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 GHz LGA775
- HDD: Hitachi Travelstar Z5K500 500GB HTS545050A7E380
- VGA: ASUS GeForce GTX650 DirectCU 1GB 128bit DDR5 PCI-E GTX650-DC-1GD5
- RAM: Integral 4 GB (2x2 GB) DDR3 1333 MHz IN3T2GNZBIXK2
- Gépház: MODECOM Logic A02
- Wifikártya: 8level WUSB-150n
- Alaplap: ASRock G31M-GS R2.0

Ezzel a géppel a FIFA 15 játékkal szeretnék játszani. Ha valamit jobb lenne cserélni, azt kérlek, majd írjátok le a válaszban. **KRISTÓF**

**Kedves Kristóf!**
**A Q6600 egy igazi szívós öreg harcos, az ember néha már-már hüledezik, mire nem képes még ma is, pedig lassan 8 (nyolc!) éve, hogy megjelent. Nekem annak idején kétszer is volt, nagyon szerettem, mert könnyen le tudtam hűteni, és piszkosul gyors volt. Ami a FIFA 15-öt illeti, ezzel a konfigurációval gyakorlatilag beletrafáltál az EA által hivatalos minimumként ajánlott összeállításba (Core 2 Quad Q6600, 4 GB RAM, GeForce GTX650/ Radeon HD5770), így kompromisszumokkal, de futtatható lesz a játék. Elnézve az általuk ajánlott gépet, processzorból és videokártyából is egy-két generációval újabbat ajánlanak, ez konkrétan egy Core i5-2500K-t és egy Radeon HD6870-et jelent. Érdemes lehet elgondolkodni rajtuk, ugyanis használtan nem biztos, hogy sokkal drágábbak egy Q6600+GTX650 kombónál.**

### GÉPFEJLESZTÉS I.

Szeretném fejleszteni a számítógépem.
Jelenlegi gép:

- CPU: Intel Pentium G860 @ 3.00GHz
- RAM: 8 GB
- Alaplap: Asus P8H61-M LX3 Plus R2.0 LGA1155VGA: NVIDIA GeForce GTS 450

Szeretnék venni egy NVIDIA GeForce GTX 760 4GB videokártyát és egy Intel Core i5 680 3.6 GHz processzort. Az a kérdésem, hogy alaplapot kell-e cserélnem, vagy jó a mostani? Egy-két játék miatt szeretnék váltani, mint például a Call of Duty: Advanced Warfare. Mondjuk a keret 150 ezer Ft, kijönne annyiból a csere, vagy sem? Tudnátok mondani egy-két oldalt, ahol olcsón be tudnám szerezni ezeket? Segítségeteket előre is köszönöm.
Üdvözlettel: **DANI**

**Kedves Dani!**
**Kezdjük a végén! Oldalakat egyrészt reklám miatt nem szoktunk ajánlani, másrészt én inkább az árösszehasonlító oldalakat szoktam javasolni közvetlenül a vásárlás előtt, ugyanis elképzelhető, hogy általánosságban az egyik bolt olcsóbb a másiknál, viszont egy akció vagy egy jó raktárkészlet megcsípése miatt az erőviszonyok pont az általad keresett alkatrész esetében borulnak. A kiszemelt Core i5-680-as processzorral két probléma is van. Az egyik, hogy már csak használtan tudnád beszerezni, de úgy is relatíve ritka, mert annak idején túlságosan drága volt a gyakorlatilag ugyanolyan gyors Core i5-660-hoz képest. A másik, hogy még ha vennél is egy ilyet, nem tudnád betenni a mostani alaplapodba, mivel a processzor még az első generációs Core architektúrára épül (ezért a tokozása LGA1156), míg a te alaplapod a második és harmadik generációsokat támogatja (melyek tokozása LGA1155). A jó hír az, hogy az, hogy bár jelenleg a negyedik generáció fut (és lassan azok is leköszönnek), a harmadikba tartozó központi egységeket mind a mai napig kapni, így újonnan is simán megvásárolhatod őket. Figyelembe véve, hogy teljesítményben a harmadik és negyedik generáció között nincs számottevő különbség, én bátran buzdítalak arra, hogy vegyél egyet az idősebb modellek közül, például egy négymagos Core i5-3470-et (50 ezer forint dobozos kiszerelésben hűtővel együtt), videokártyának pedig – amennyiben a keret a fejlesztésre valóban 150 ezer forint – egy Radeon R9 280X-et 70-75 ezer forint körül (ez gyorsabb, mint a**

**GTX 760 egyébként), így marad pénzed, hogy a tápegységedet is hozzáigazítsd az új erőművedhez, amennyiben szükség lenne rá (neves, jó minőségű, legalább 400-420 W-os táp ajánlott, pl. Corsair CX/VX/GX széria, FSP HEXA+ család, de főleg az XFX Pro sorozat bármely tagja). Ezek nagyjából 15-20 ezer forint körüli összegbe kerülnek.**

## GÉPFEJLESZTÉS II.

Mélyen tisztelt Patrik!
SSzeretnék venni egy VGA-t a gépembe, de pontosan nem tudom, melyik lenne a megfelelő. A vasam a következő:

- Asus P5K-C alaplap
- Q6600 proci
- 2*2 GB DDR3 Kingmax RAM
- Aqprox app500ps táp (Chieftech táp volt, de tavaly meghalt)
- 250 GB WD vinyó
- GeForce GT 620

Én egy ASUS GTX750-PHOC-1GD5 GTX750 1GB GDDR5 OC-re gondoltam, de mindenre vevő vagyok. Olyan kártyát tervezek venni, ami kiszolgálja a régi vasamat, magyarán nem túl fejlett a többi komponenshez képest, de mondjuk, 1366x768-ban tudok Witcher 2-t vagy RAGE-et tolni – megfelelő kompromisszumokkal persze. Egyszer meg teljes csere lesz, de addig még sokat kell dolgozni. A cserére maximum 30-40 ezer forintot szánnék.
Válaszodat köszönöm előre is! Üdv: **BUXA**

**Kedves Buxa!**
**A GeForce GTX 750 valóban egy jó ötletnek tűnik, bár ebbe a keretbe a Titanium (Ti) változat is bőven belefér, ami picit gyorsabb. Az a rossz hírem, hogy bár az Intel Core 2 Quad Q6600 annak idején egy igazi vadorzó volt, manapság a legtöbb középkategóriás videokártyát már nem tudja kiszolgálni, így elkerülhetetlen, hogy olykor processzorlimitbe fuss, függetlenül attól, milyen VGA-ra esik a választás. Egy picit olcsóbb, de hasonlóan gyors alternatíva a Radeon R5 260X 2 GB memóriával, én talán inkább ezt választanám a GeForce-szal szemben, de eléggé fej vagy írás a helyzet. Mindkét (mindhárom) videokártya elég alacsony fogyasztási mutatóval rendelkezik, így attól nem kell tartanod, hogy két vállra fektetné a tápegységedet.**

## ÚJ, FELSŐ KATEGÓRIÁS GAMER KONFIG

Szeretnék kérni egy kis tanácsot, vagyis inkább egyfajta megerősítést. Most készülök venni egy új gépet elég méretes árral, és szeretnék biztosra menni, hogy mindent jól számoltam (slotok száma/mérete, miből hány darab csatlakozó, esetleg nagyobb vagy kisebb táp).

- Processzor: Intel Core i7-4790
- Hűtőventilátor: Cooler Master Hyper 212 EVO RR-212E-16PK-R1
- Alaplap: Asrock Fatal1ty H97 Killer
- Memória: Corsair 2X8GB DDR3 2400Mhz Vengeance Pro RED CMY16GX3M2A2400C11R (ha nincs vagy szabni kell az árból: GOLD CMY16GX3M2A2133C11 )
- Merevlemez: Western Digital 1TB 64MB SATA3 WD10EZRX
- SSD meghajtó: Samsung 250GB EVO MZ-7TE250BW
- Optikai meghajtó: Asus BW-16D1HT OEM fekete Blu-Ray író
- Videokártya: Asus R9 280X 3GB DDR5 R9280X-DC2T-3GB5
- Ház: Cooler Master K380 RC-K380-KWN1
- Tápegység: Corsair 650W VS650 CP-9020051-EU
- Operációs rendszer: Windows 7 Ultimate

Bocs, hogy bemásoltam, de nem volt kedvem még egyszer leírni. A fő kérdésem tehát: elég lenne-e a 650W-os táp, illetve nem számoltam-e el a foglalatokat? Esetleg van-e olyan alkatrész, amiből felesleges akkorát venni?
Előre is köszi a választ! Hű olvasótok, **MÁTÉ**

**Kedves Máté!**
**Én régóta nem foglalkozom CAD/CAM alkalmazásokkal, de hacsak nem tudják kamatoztatni a négymagos Intel Core i7 Hyper-Threading technológiájából adódó másik négy virtuális magot, akkor én nem költenék el plusz 30 ezer forintot egy Core i5-4590-hez képest, amely játékok szempontjából pontosan ugyanolyan jól muzsikál. Ha nem akarod túlhajtani a processzort (márpedig a K végződés nélkülieket aligha fogod), akkor a 2400 MHz-es memória is teljesen felesleges, én itt is spórolnék egy 10-est és vennék mezei 1600 MHz-es RAM-okat (Kingston Value/HyperX, Corsair Vengeance LP, Geil EVO, stb.). Az így megspórolt 30 ezer forintot pedig hozzácsapnám a videokártyára szánt kupachoz, és az egyébként kiváló Radeon R9 280X helyett megvenném az NVIDIA legújabb fenegyerekét, a GeForce GTX 970-et, amely nemcsak, hogy kevesebbet fogyaszt, de 30-40%-kal gyorsabb is. A 650W-os tápegység bőven elegendő, én inkább egy jobb minőségű, de kisebb névleges teljesítménnyel bíró változatot vennék a VS650 helyett, például egy XFX Pro 520W-ot vagy egy belül tök ugyanolyan Seasonic S12 II 520W-ot. Ha ragaszkodsz a Corsairhez, akkor a CX500M-et érdemes közelebbről szemügyre venni. A Windows 7 Ultimate-et pedig amennyiben komolyan vásárlási szándék miatt írtad fel, sürgősen felejtsd el, ugyanis semmilyen pluszt nem tud számodra nyújtani a sima Home Premiumhoz képest, és egy vagyonba kerül.**

## ÚJ VIDEOKÁRTYA RÉGI GÉPBE

Egyik ismerősöm új videokártyát szeretne venni, mert a régi tönkrement. Alaplaphoz és processzorhoz nem szeretne nyúlni.

- Proci: Intel(R) Celeron(R) CPU E3200 @ 2.40GHz
- Alaplap: Asus P5QPL-AM

Ehhez a konfighoz szeretne új videokártyát. Milyen videokártyákat ajánlotok ehhez a viszonylag régebbi konfighoz?
Előre is köszi a választ! **RICSI**

**Kedves Ricsi!**
**Bár összeget nem írtál, de feltételezem, hogy 20 ezer forintnál többet nem szánna rá az ismerősöd. Nem írtad, hogy játszik-e az illető, illetve, hogy van-e bármilyen olyan alkalmazás, amely miatt szüksége lenne nagy számítási teljesítményre (videogyorsítás Photoshop alatt, stb.). Ha hosszabb távra tervez, akkor én mindenképpen a Radeon R5 250 felé terelném (nagyjából 22-24 ezer forintért vihető haza). Kapható ennél 6-8 ezer forinttal olcsóbb Radeon és GeForce is, de teljesítményben helyenként alig a felét tudják az R5 250-nek, így ár/érték mutatójuk sokkal rosszabb. Bár az 5 éves kétmagos Celeron aligha fogja kihajtani az erősebbik Radeont, ezzel nem kell foglalkozni – legalább bátran lehet emelni a játékok grafikáján, azt nagy részben úgyis a videokártya számolja.**

## ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

## GAMER LAPTOP DILEMMA

Gamer laptop vásárlása előtt állok, és nagyon nehéz a döntés. A kiszemelt áldozat egy Lenovo Idepad Y510P volt. Na, most volt alkalmam kipróbálni, és kegyetlenül túlmelegszik. Kérdés: tudnál-e segíteni nekem ilyen témában? A fő cél, hogy ne melegedjen túl, dizájnra hasonlítson rá, és az SSD kérdés, ami nagyon érdekelne. Csomó helyen írják, hogy SSHD... az mi? Mert ebben az Y510P-ben volt egy 120-as partíció (gondolom, a rendszer SSD), meg egy 1 terrás vinyó. Ezzel a felállással nincs is gond, sőt, pont ilyen kéne, de a legtöbb hirdetés csak ennyit ír: SSHD és csókolom. Számomra ebből nem sok dolog derül ki. A keretem max. 260 000 Ft, kérlek, segíts. Válaszodat előre is köszönöm.
U.i.: bocsánat a tegező viszonyért, ezt a levelet sebtében kellett megírnom. Üdv: **ZOLI**

**Kedves Zoli!**
**Az SSHD egy olyan merevlemezt jelöl, amely kapott egy kis kapacitással bíró (jellemzően 8-16 GB-os) flashmemóriát (SSD-t) is, ám ez utóbbit nem látod, nem tudod szabályozni a tartalmát. Ezt kizárólag a Windows használja a sűrűn használt alkalmazások előtöltésére, illetve a rendszer rugalmasabbá tételére. Hatása nem mérhető egy „rendes" SSD-hez, jellemzően lassabbak is, de a semminél azért jóval többet ér. Az Y510p valóban elég forrófejű a szó szoros értelmében, megértem, hogyha hosszú távon nem szeretnél egy ilyen készülék tulajdonosa lenni. Az utódját tudnám elsősorban a figyelmedbe ajánlani, az Y50 jelenleg 280 ezer forint körül kapható Core i5-tel, 8 GB memóriával, 1 TB-os merevlemezzel és egy bitang gyors GeForce GTX 860M-mel. A melegedése nem annyira vészes, mint az elöd modellé, de elhanyagolhatónak távolról se nevezném. A 2014/08-as számban ezelőtt részletes tesztet közöltünk róla, ha kezedbe kerül az újság, érdemes elolvasni, miket írtunk róla. Alternatívának az Acer ebben a számban tesztelt Aspire V15 Nitróját (VN7-es széria) tudnám mondani, ám ott a billentyűzet terén kompromisszumot kell kötni, mert közel sem annyira jó, mint a Lenovóé. A gép többi része egyébként rendben van, ráadásul a kijelzője IPS panelre épül.**

# LEVROV

levrov@pcguru.hu

## MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

**Tisztelt betegek és hozzátartozók!** Köszönöm szépen azt a sok kedves levelet, amit küldtetek nekem. Mind a két darab megdobogtatta a szívemet, örömmel látom, hogy ilyen sokan vagytok. Biztos vagyok benne, hogy nemcsak azért írtatok nekem, mert fáj a fogatok a nyereményekre, amiket kisorsolunk levélíróink közt, hanem azért is, hogy komoly lelki-testi bántalmaitokat megbeszéljétek velem, Dr. Chrisszel. Az első levelem egyenesen külföldről érkezett, a távoli, egzotikus, gyönyörű Szovje... akarom mondani Oroszországból.

### TÁRSKERESŐ

Jo napot. A nevem Anastasiya. En egy szep lany egyedul. En 30 eves.
Az eletben en optimista vagyok, es mindig szeretne valami ujat tanulni.
Van egy jo oktatas, es en tehetseges lany. Szabadido szeretek uszoda, fitness klub, es olvasni egy jo konyvet. Keresek egy megbizhato izgalmas egy ember, akit mi mindig erdeklodnek egymas irant. Azt akarom, hogy szeretni es szeretve lenni. Mondja el, mit akar, milyen no meg akarja talalni? Alig varom, hogy a valaszt.
Tied **ANASTASIYA**

**Tisztelt Anasztázia! Engedje meg, hogy tiszteletem jeléül rögtön itt, magazinunk hasábjain válaszoljak önnek. Bár kétségtelen, hogy levele hízelgő számomra, hiszen nem gondoltam volna, hogy ennyi év után újra felkeltem a női nem érdeklődését (Hát, pedig pár „nem" szócskát tuti kaphatsz tőlük! – Chocho), van egy kis bibi. Ha az asszonyt kérdezném, szerinte nem is annyira kicsi. Sajnos (mármint ön számára sajnos) boldog párkapcsolatban élek, törvényeink pedig (jelenleg!) kizárják a poligám kapcsolatokat. Örömmel látom, hogy szeret úszni és fitneszterembe járni, de sajnos én nem. Nekem jobban bejön a Virtua Tennis 3 és a FIFA 15 (Hazudsz! – Chocho). Szeretni innen is tudok, küldök is rögtön egy keveset a szívemből, tessék: <3 <3 <3 <3 . Szerintem jobb lesz mindkettőnknek, ha külön utakon járunk tovább. Keddenként viszont BF-parti van haverokkal, oda nem akar jönni? Soha nem az öné: Dr. Chris.**

### JÓTEVŐNK!

Kedves PC Guru-szerkesztőség! A 2014/09-es szám levelező rovatában olvastam, hogy nem nagyon van meg nektek 2007-nél régebbi szám, főleg nem digitális formában. Gondoltam, utánajárok a dolognak, mert igaz a mondás, miszerint „hatalmas az internet és végtelen az ő tárhelye". Szerencsére sikerült pár szám kivételével mindet beszerezni 1992-től 2006-ig. Remélem, hasznotokra válik ez a kis gyűjtemény. A másik ok, amiért írok az, hogy ugyanebben a számban olvastam, hogy Bate távozik a szerkesztőségből. Teljesen kivonul tőletek, vagy kritikákat továbbra is ír párat? **KISS GÁBOR**

**Ezt a levelet be kellet gépelnem a két szép kezemmel, mert papíron jött pár DVD-lemezzel együtt, de egyáltalán nem bántam. Sőt! Nagyon-nagyon köszönjük azt a munkát és időt, amit belefektettél ebbe, s bár a hónap levelét nem te kapod, azért gondolni fogunk rád valamilyen formában. Hihetetlen, milyen jó fejek vagytok, kedves olvasóink! De komolyan! Bate pedig természetesen a jövőben is írni fog hozzánk, legutóbbi számunkban például tesztelte a Wasteland 2-t és a Disney Infinity folytatását is.**

### A METÁLT BÍROD?

**Ezt a levelet kicsit kénytelen voltam megvagdosni, ugyanis túl terjedelmesre sikeredett, nem fért volna be több nekem címzett rajongói levél a magazinomb... izé, magazinba (Fenét, TL;DR... -- Chocho).**

Szia, Chris! Tegnap nagy meglepetésemre a Battle.net fiókomban megjelent a Heroes of the Storm. Volt is rá 40 percem, hogy kipróbáljam, és eddig úgy tűnik, hogy a DotA 2-höz hasonlít. Ma felajánlottam wilsonnak, hogyha gondolja, akkor kipróbálhatja ő is a játékot, és odaadom az accountom irányítását nektek pár napra. Vissza is írt, hogy nektek is van hozzáférésetek a játékhoz, és hamarosan írni fogtok róla. Nektek eddig hogy tetszett a játék?

**Wilsonnak már évek óta megvan a Heroes of the Storm, de kedves tőled, hogy megpróbáltad lekenyerezni. Azt üzeni, hogy nem megvesztegethető, és hogy két rekesznyi búzasört küldj legközelebb. Ja, és milyen a HotS? Kicsit más, mint a DotA 2. Jóval gyorsabb, mint a Valve produktuma, mondhatni egyszerűbb annál. De erről majd bővebben a megjelenés után.**

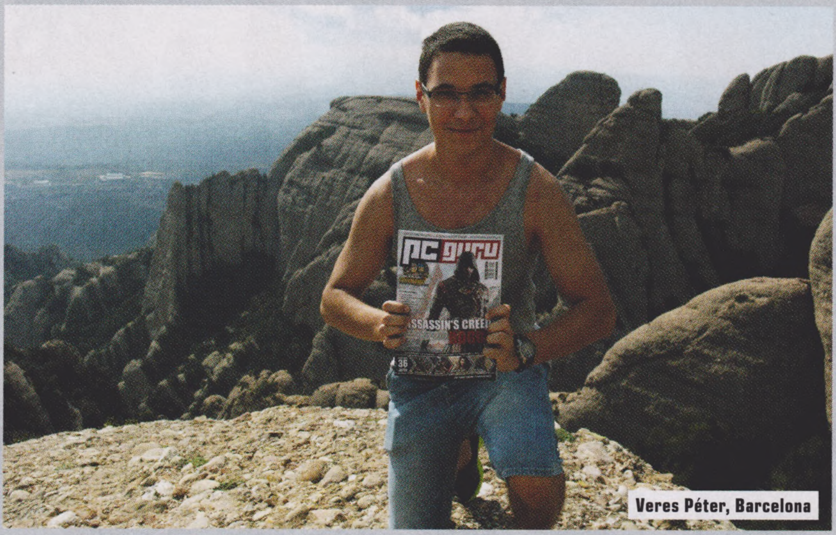
A másik dolog, ami miatt írok, az Bate távozása. Nagyon elszomorított, hogy Bate csak néhány tesztet fog írni. Aggódtam egy picit, hogy mennyiben fog változni a Guru stílusa, minősége, de örömmel konstatáltam, hogy semmilyen változás nincs, és ezt egy negyedéves, DVD verziójú, dimagos előfizetéssel honoráltam. Így ebben az évben is meglesz az egész éves Guru-széria! Remélem, sokan lesznek olyanok, akik a megszokott irányt egy hosszabb távú gurus befektetéssel fogják meghálálni! És még egy pozitív visszajelzés: Chris, veled viccesebb lett a Levrov!

**Iiiigen, minket is meglepett Bate, amikor bejelentette távozását, de teljes mértékben érthető volt számunkra a döntése. Egy gyors, szinte teljesen fájdalommentes memóriatörlést követően visszaengedtük a társadalomba, hogy megpróbáljon egy másik, számunkra ismeretlen világban boldogulni. Természetesen ezt csakis kísérleti szándékkal végeztük el, pár év múlva majd begyűjtjük valahonnan, és mehet vissza a ketrecébe. Utolsó mondatod hízelgő szavai melaszként kenegetik kérges szívemet, de a hónap levelét akkor sem tudom odaadni. Bocsi.**

Egyébként neked mi a véleményed a netadóról? Ezt szerintem nem merik

## PAPARAZZO ROVAT

Szüntelenül özönlenek a lesifotók: ismét érkeztek Paparazzo képek, így megint a magazinban láthatja viszont magát az, aki meri vállalni az arcát, és azt, hogy PC Guru olvasó. Nagyon szépen köszönjük, és ne feledjétek, bármikor küldhettek ehhez hasonló képeket, a magazinban mindig lesz nekik hely!



Veres Péter, Barcelona

meglépni, de ha igen, remélem, lesz ellene tiltakozás! Nemrégiben fedeztem fel az Enhanced Steam nevű bővítményt, amely megmutatta, hogy 2009 óta 365,81 eurót, azaz 112.055 forintot költöttem a Steamen, és akkor még nem beszéltem az Originről, ahol Mass Effect 3, Battlefiled 3 és más játékok is vannak. Nagyon rosszul esne, ha külön azért kellene fizetnem, hogy használjam azokat a játékaimat, amiket teljesen legális úton vásároltam meg.

**A politikát általában hanyagoljuk a lapból és a weboldalról is, de az internetadó esetében kénytelenek voltunk kivételt tenni, mert ez komolyan érinti a munkánkat is. A törvénytervezet megjelenése óta viszont sok minden változott, jelenleg is, miközben ezt a Levrovot írom, egy újabb tüntetés készülődik, szóval még bármi megtörténhet. Mindenesetre az eredeti terv röhejesen hangzott, nekem havi szinten akár 100 ezer forintba is fájt volna ez az adó. Mindenesetre politikával a jövőben nem kívánunk foglalkozni, erre találni jó pár online magazint.**

Írt egy Facebook-ismerősöm is erről a dologról. Szerinte a netadó jót fog tenni a mai fiatalságnak, mert legalább kimennek a szabadba, és nem fognak görbülni egész nap a gép előtt idióta játékokat nyomatva, amely eredménye elidegenedést jelent a valóságtól. Ő meg a barátai erdőbe jártak kirándulni, gombászni, és nem érti a mai fiatalokat. Egy szenvedélyes vitába ment az ismerősök részéről a dolog, és egy lány megírta azt, amivel én is egyetértek: attól, hogy valaki játszik, nem lesz hülye, gerincferdüléses valaki.

**Kétségtelen, hogy az internet használatának lehetnek káros következményei, de mint mindent, ezt is mérsékletességgel kell „fogyasztani". Gombászni például én is szoktam, a közértben sosem tudom eldönteni, hogy most tölteni valót, vagy simát vegyek. A kirándulás is jó dolog, hiszen ott található meg az az izé, amit úgy hívnak, hogy friss levegő és mozgás. Ezekről azt hallottam, hogy jó dolgok. Mértékletesség. Ez legyen a jelszó. Következő hónapra egy 100 szavas dolgozatot kérek ebben a témában mindenkitől. (Én az ilyen kommentek szerzőit szívesen elküldeném egy túlélőtúrára egy szál semmiben az Andokba, mert hisz milyen szép is volt a kőkorszak, amikor még csak hasznos dolgot tettek az emberek, és nem holmi kirándulásra pazarolták a drága időt. – Chocho)**

Ahogy visszaolvasom magam, ez egy elég hosszú levélre sikeredett, és sok témát érintettem, így mára abba is hagyom. Köszönöm, hogy a Guru olvasója lehetek a következő 100 évben! Egyúttal sok sikert erre az időintervallumra!

Üdv, **KRISTÓF THALY**

## A HÓNAP LEVELE

### A PC Gurut lányok is olvassák?!

Kedves PC Guru! Olvasva ezt a rovatot, talán sematikusnak tűnhetek azokkal a sorokkal, hogy ha valaki 2013 augusztus hónap előtt meggyanúsít azzal, hogy rendszeres PC Guru olvasó leszek… 2013 augusztusában ugyanis összeköltöztem az egyik legjobb barátommal, aki fiú, és nem utolsósorban egy „geek", s elég közel áll hozzám. Ki vagy doki fan, folyamatosan idéz az összes Batman-filmből, és PC Guru előfizető.

**Akkor ezennel megnyitom Szex, szerelem, gyengédség rovatunkat is, mert ugye nálam jobb szakembert ebben a témában nehezen találni. Először is hadd kérdezzem meg, ami olvasóinkat valószínűleg legjobban érdekli: ti most akkor jártok? Ha nem, akkor miért nem? Hm? (Friendzone-szagot érzek! – Chocho)**

A közös albérletünkben van egy legkisebb szoba, ahol amúgy is csak a falat tudod nézni. Korábbi években bevett szokásom volt női magazinok lapozgatása ebben a helyiségben. Bár a fiúval sok mindenben különbözik a véleményünk (például a tiszta, illatos szoba igénye), viszont ezen olvasós szokása neki is megvan. Gondolom, nektek nem kell mondanom, hogy egy női magazin 2,5 perc alatt átolvasható, így aztán belepillantottam a PC Guruba is. Majd eljött az idő, hogy csak a PC Gurut lapozgattam, és ráadásul nem csak a képeket nézegettem, érdeklődően olvasgattam a cikkeket. Majd egyre hosszabb és hosszabb időt töltöttem a bizonyos helyen, azon kapva magam, hogy a 4 oldalas cikkeket nem tudom letenni. Nem volt mese, végig kellett ülnöm és elolvasnom. Sose hittem volna, hogy életem egyik bakancslistás célja – nem mellesleg hatalmas Levrov-rajongóként – egy PC Guru-s megjelenés és egy póló lesz majd. Ja, és a méretem S-es.
Üdvözlettel, Ági

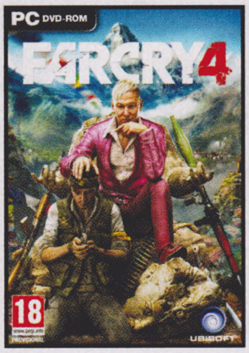
**Nem nagyon szoktam női magazinokat olvasni, hacsak a gasztronómiai lapokat nem vesszük egy kalap alá azokkal, de inkább ne vegyük. Ki tud ellenállni azoknak a guszta sütis borítóknak?! Mindenesetre jó uncsik lehetnek (engedd meg nekem, hogy lányos szlenggel operáljak itt-ott), ha ilyen gyorsan áttértél a Gurura. No, nem mintha nem örülnék neki, sőt, ez tök kircsi. Viszont nem tudom elhessegetni a fejemből azt a gondolatot, hogy talán ezzel a levéllel csak a barátodnak szeretnél a kedvében járni. Mivel ő a büdös szobákat (ne röhögj, ezt írtad!) és a koszt szereti, érthető a dolog, hiszen egy új póló mindig jól jön, ha „elromlik" a mosógép, a porszívó, vagy kifogy a mosogatószer. De mindegy is, hiszen ki vagyok én, hogy egy bakancslista egyik tételének kipipálását meggátoljam? Csak ígérd meg nekem, hogy ezentúl is néha elolvasod a PC Gurut, főleg az én cikkeimet, kezdve a Levrovval. Na, jó, Chochóét is elolvashatod. Meg wilsonét is. Ja, igen, és az én méretem L-es. Kacsint-kacsint.**

**A Hónap levele ezúttal egy új PC Gurus pólót, egy Total War Rome II: Emperor Editiont és egy Civilization IV Complete-et ért. Szeretnéd, ha decemberben tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu címre!**

# ŐSZI-TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

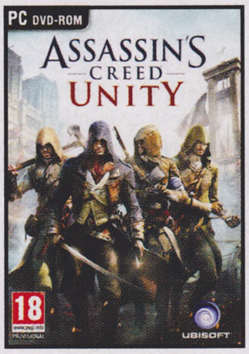
**Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül. Miért éri meg előfizetni? Mert így sokkal olcsóbban juthatsz hozzá a laphoz, mintha minden hónapban az újságosnál vásárolnád meg. Sőt, még azt is eláruljuk, hogy 2015-ben olyan teljes játékokat csomagolunk a magazin mellé, mint a Rayman Origins, a The Settlers 7, a Prince of Persia: The Forgotten Sands, a Deadfall Adventures, a The Raven, vagy a The Book of Unwritten Tales! Az akciók 2014. december 31-ig érvényesek!**

## FAR CRY 4



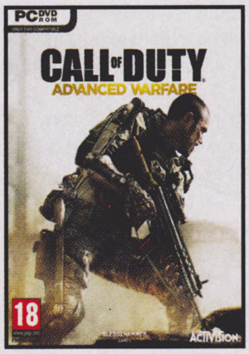

| | |
|---|---|
| **FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL** | |
| (6 lapszám) | **17.490 Ft** |
| Hosszabbítással: | **16.490 Ft** |
| **ÉVES ELŐFIZETÉSSEL** | |
| (12 lapszám) | **24.990 Ft** |
| Hosszabbítással: | **23.990 Ft** |

## ASSASSIN'S CREED: UNITY




| | |
|---|---|
| **FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL** | |
| (6 lapszám) | **17.490 Ft** |
| Hosszabbítással: | **16.490 Ft** |
| **ÉVES ELŐFIZETÉSSEL** | |
| (12 lapszám) | **24.990 Ft** |
| Hosszabbítással: | **23.990 Ft** |

## CALL OF DUTY: AW




| | |
|---|---|
| **FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL** | |
| (6 lapszám) | **18.490 Ft** |
| Hosszabbítással: | **17.490 Ft** |
| **ÉVES ELŐFIZETÉSSEL** | |
| (12 lapszám) | **25.990 Ft** |
| Hosszabbítással: | **24.990 Ft** |

## GTA V

| | |
|---|---|
| **FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL** | |
| (6 lapszám) | **17.990 Ft** |
| Hosszabbítással: | **16.990 Ft** |
| **ÉVES ELŐFIZETÉSSEL** | |
| (12 lapszám) | **25.490 Ft** |
| Hosszabbítással: | **24.490 Ft** |

**FIGYELEM!** Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted a az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

**A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a **+36-20/599-4697**-es telefonszámon.

## PC GURU LIVE videotesztek

Örömmel jelentjük, hogy ebben a hónapban is sikerült közel két gigabyte-nyi videót feltuszkolni DVD-mellékletünk videotesztek könyvtárába, így több mint egy órányi anyaggal várunk benneteket ott. Górcső alá helyeztük az új Alien-játékot, a vértől tocsogó The Evil Withint, a parádésan kinéző Ryse-t, a gyerekbetegségekkel küszködő Sims 4-et, a fergeteges humorú Borderlands: The Pre-Sequelt, és a Dark Souls babérjaira törő Lords of the Fallent. Ezek után bedobni azt a meghajtódba a novemberi korongunkat!

## INGYENES JÁTÉKOK horrorjátékok

Tavaly a weboldalunkon bemutattuk az öt legjobbnak ítélt ingyenes horrorjátékot, mivel azonban a virtuális félelemkeltés egyre népszerűbbé válik, úgy gondoltuk, összeállítunk egy újabb ötösfogatot, ezúttal sorrend nélkül, hogy akkor is legyen mitől félnetek halloweenkor, ha nincs pénzetek Alien: Isolationre vagy The Evil Withinre. Listánkon öt apró, de annál félelmetesebb játék kapott helyet, melyek láttán biztosan meghűl majd a vér az ereitekben. Telepíteni nem is nagyon kell ezeket, csak csomagoljátok ki őket valahova a gépeteken.

## PROGRAMAJÁNLÓ K-Lite Codec Pack

Talán sokan nem is tudjátok, de ahogy a fájlok esetében, úgy a videók közt is találhatunk változatos tömörítési eljárásokat, melyek elindításához így előfordulhat, hogy egyedi lejátszóprogramokat vagy kodekpakkokat kell telepítenünk. Ebben segít a K-Lite csomagja, ami rengeteg különféle kodeket tartalmaz, amelyeknek köszönhetően szinte bármilyen videót vagy zenét lejátszhatunk PC-nken. Külön érdekesség, hogy a csomagban megtaláljuk a Media Player Classicot is, ami véleményünk szerint a legideálisabb lejátszóprogram PC-re.

## EXTRA TARTALOM gurus cikkek

DVD-mellékletünkön találtok egy Extrák könyvtárat is, ahol mindig akad pár érdekesség a számotokra. Ebben a hónapban például fellelhetitek ott teljes DayZ és Dot-a-lapok rovatunkat, az összes eddig megjelent résszel. Bate és Chris rovata hónapokig futott magazinunkban, így rengeteg olvasnivalóról van szó – a fájlok megnyitásához viszont Adobe Readerre is szükségetek lesz. A cikkek közelében található Háttérképek könyvtárunk is, amelyben tíz fantasztikus, nagy felbontású képet rejtettünk el, amikkel kicsinosíthatjátok desktopjaitokat.

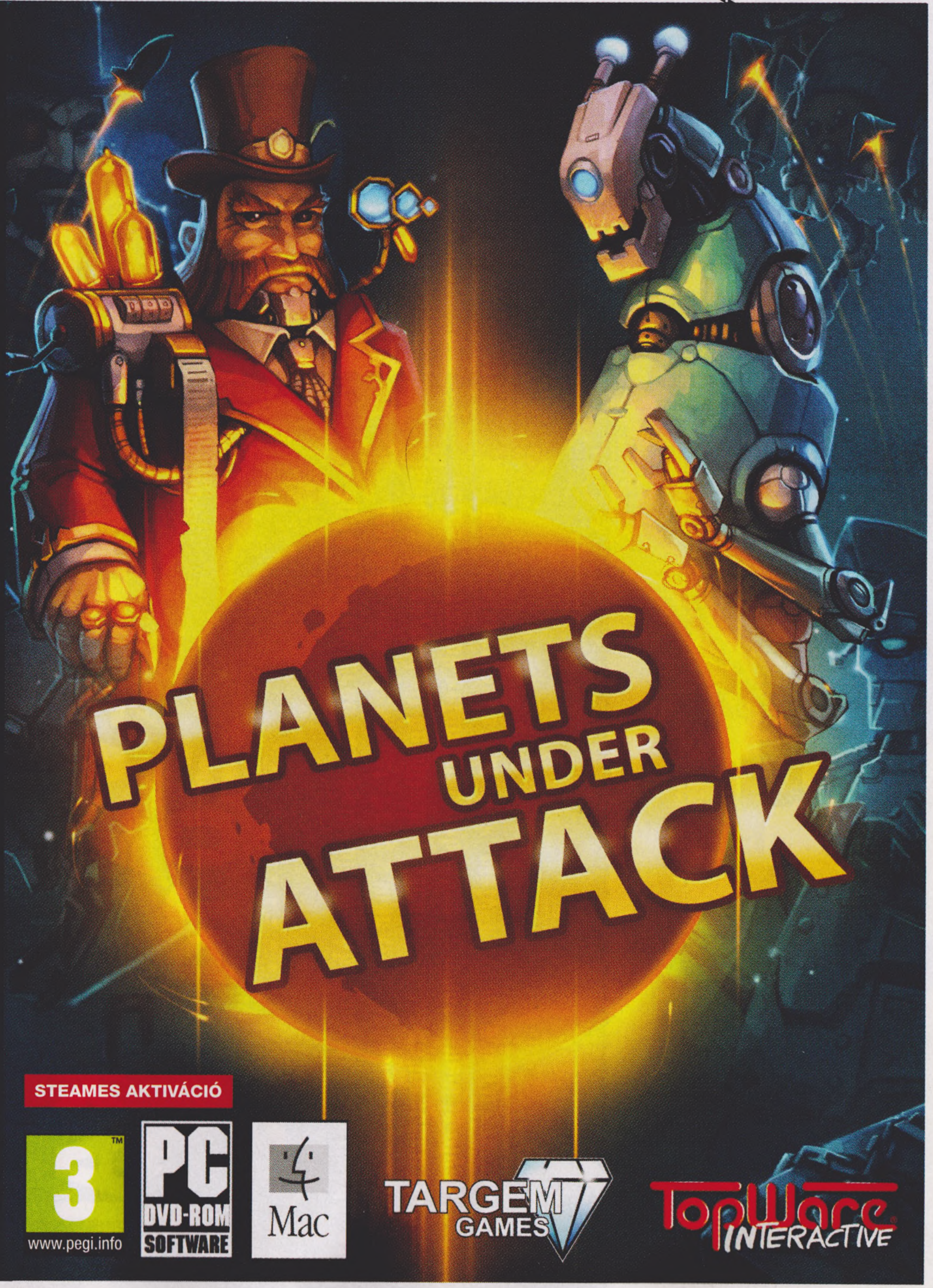
**VIDEOTESZTEK A DVD-N**

Alien: Isolation • Borderlands: The Pre-Sequel • Lords of the Fallen • Ryse: Son of Rome • The Evil Within • The Sims 4

PCGURU DVD

PLANETS UNDER ATTACK

2014/11



## Evolve

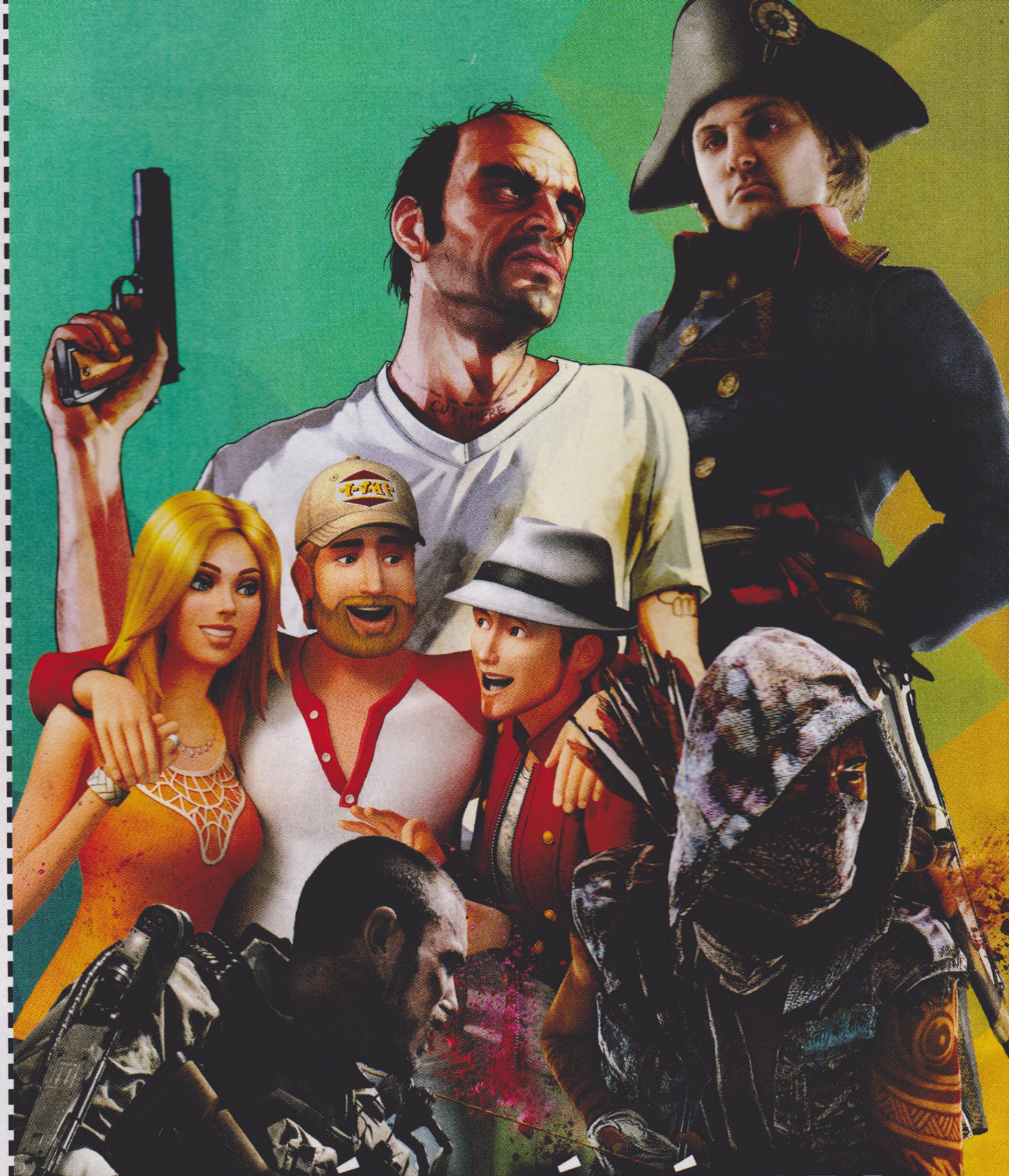
**ELŐZETES** Hosszú évek óta várjuk, hogy a Turtle Rock Studios felrázza a többjátékos programok piacát, a srácok Evolve című alkotása pedig olyat ígér, amit eddig semmi: négy megveszekedett szörnyvadász hajkurászhat egy folyamatosan mutálódó fenevadat, mely minél tovább bírja a strapát, annál erősebb lesz. A játékot kipróbáltuk, decemberben elmondjuk, mire számíthattok!

## Dragon Age: Inquisition

**TESZT** A Dragon Age-sorozat a sokakat felbosszantó második (vagy inkább másfeledik) rész után visszatér a gyökereihez, hogy összetett harcrendszerrel, szerteágazó történettel, hatalmas játéktérrel, és persze gyönyörű grafikával mutassa meg, hogy még van erő az öreg sárkányban. Irány az inkvizíció!

## Call of Duty: Advanced Warfare

**TESZT** Minden idők legnagyobb játékipari gorillája idén a jövőbe invitál bennünket, hogy egy digitális Kevin Spacey aljas húzásai ellenére is stabilizáljuk a Call of Duty folyton összeomló, modern világát. Az Activision forradalmat ígér, de vajon tényleg egy új kor hajnalához van szerencsénk?



# AZ ÉV JÁTÉKAI 2014

**2014 játékok terén nem volt különösebben meglepő esztendő, ez azonban nem jelenti azt, hogy a már tradicionális, az elmúlt év legjobb videojátékait bemutató összeállításunkban ne lenne túljelentkezés. Tartsatok velünk decemberben, amikor a nem is olyan távoli múlt mélyére ásva eláruljuk, melyek voltak a Guru kedvencei!**

**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK**

# DECEMBER 11-ÉN

**JELENIK MEG!**

AGYMENŐK
8. ÉVAD PREMIER
DECEMBER 5.
PÉNTEK 20:00
PENNY+LEONARD
COMEDY CENTRAL
DUPLA RANDI
AMERIKA 2 LEGNÉZETTEBB SZITKOMJÁVAL!
MODERN CSALÁD
5. ÉVAD PREMIER
NOVEMBER 10.
HÉTFŐ 20:00
GLORIA+JAY
www.comedycentral.hu

AZ ÉHEZŐK VIADALA:
A KIVÁLASZTOTT
I. RÉSZ
EGY EMBER BÁTORSÁGA MENTI MEG A VILÁGOT
NOVEMBER 20.
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12